

Diplomová práce

# **Vliv hraní počítačových her na rozvoj žáka**

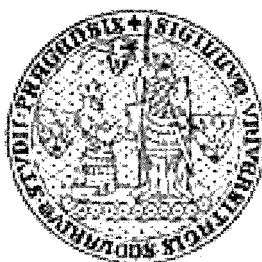
**The influence of playing computer games on pupil's development**

**Vypracovala: Lenka Pospíšilová**

5. ročník

Akademický rok 2008/2009

**Vedoucí práce: PhDr. Hana Krykorková**



**Univerzita Karlova v Praze**

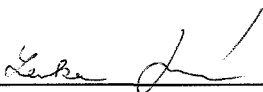
**Filozofická fakulta**

**Katedra pedagogiky**

## Prohlášení

"Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Vliv hraní počítačových her na rozvoj žáka“ vypracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu".

V Praze dne 20.7.2008



---

## **Anotace:**

Práce pojednává o vlivu hraní počítačových her na žáka. Je rozdělena na teoretickou část a na část výzkumnou. Teoretická část koumá historický vývoj technologií a principů systémů her v závislosti na technickém pokroku. Poukazuje na psychologické, sociální a biologické dopady dlouhodobého intenzivního hraní počítačových her a pozitivní i negativní dopady této činnosti. Rozebírá patologické jevy, které definují nadměrnost hraní jako závislost, a popisuje prostředí internetu a specifickou komunikaci, která je pro dané prostředí typická. Upozorňuje na důležitost počítače pro vzdělávání a formování osobnosti. Výzkumná část je založena na zpracování vlastního výzkumu, který zkoumá osobnost na základě standardizovaného dotazníku JEPI a dotazníku vlastní konstrukce. Hledá odpovědi na otázky týkající se typologie osobnosti žáka, jeho rodinného zázemí, vzdělání, vztahů a uplatnění dovedností získaných při hraní počítačových her a negativních dopadů jejich nadměrného hraní.

## **Annotation:**

This thesis is about the effects of playing computer games on pupils and students behavior. It is divided into a theoretical and an investigative part. The theoretical part is dedicated to historical development of technologies and principals of game systems in relationship to technical progress. It adverts to psychological, social and biological effects of long time, intensive playing of games. It shows positive and negative effects of this activity. The work analyses typical pathological events in the area of computer games, which defines excessive playing as an addiction as well as describes the area of internet and its specific communication. It refers to the importance of computer communication for educational purposes and opportunities it offers. The investigative part is based on elaborating of a self-made research, that investigates the player's personality based on the standardized questionnaire JEPI and a questionnaire of own construction. It tries to answer the questions regarding the typology of the pupil's personality, particularly with regard to family background, education, relations and applying skills gained from playing games.

# Obsah

Strana

<b>1. Úvod</b>	8
<b>2. Teoretická a metodologická východiska</b>	9
<b>3. Historický vývoj počítačových her</b>	10
<b>4. Vliv hraní počítačových her na rozvoj dětí a dospívajících</b>	13
4.1. Hledisko psychologické	13
4.2. Hledisko sociální	16
4.3. Hledisko biologické	19
<b>5. Hraní počítačových her jako „patologie“</b>	21
<b>6. Co je a není závislost</b>	28
6.1. Definice závislosti	28
6.2. Pojetí normality	29
6.3. Závislost na internetu – skutečně existuje?	29
6.3.1. Symptomy	30
6.4. Počítače a internet	32
6.5. Návykové chování ve vztahu k počítačům a jiné duševní problémy	32
6.6. Podněty pro praxi	33
6.7. Přehled některých rizik	33
<b>7. Jak se závislost na internetu léčí?</b>	34
7.1. Podněty pro praxi	34
<b>8. Internet, počítače a vzdělávání</b>	35
8.1. Výzkumy mezinárodního výzkumu EOCB – PISA	36
8.2. Výzkum OECD/CERI – ITC a kvalita vzdělání	37
8.3. Závěry, které se dotýkají učitelů	37
<b>9. Dotazník závislosti na internetu</b>	40
<b>10. Vlastní výzkum</b>	41
10.1. Úvodem	41
10.2. Základní údaje	49
10.3. Studium a pracovní uplatnění	50
10.4. Je hraní počítačových her „závislost“?	54
10.5. Základní typy her	57
10.6. Nejoblíbenější typy her (základní představitelé)	59
10.7. Z čeho vyplývá oblíbenost některých her?	63



10.8. Potřeby spojené s hraním her	64
10.9. Postoj okolí	65
10.10. Přínos hraní počítačových her tak, jak ho vnímají hráči	66
10.11. Vztahy	67
10.12. Trávení zbylého volného času	68
<b>11. Metodologický závěr</b>	<b>72</b>
<b>12. Závěr o praktickém využití nových poznatků a o dalších perspektivách výzkumu</b>	<b>72</b>
<b>13. Obsahový závěr</b>	<b>72</b>
<b>14. Závěr</b>	<b>73</b>
<b>15. Příloha č. 1 (dotazník)</b>	<b>75</b>
<b>16. Příloha č. 2 (dotazník JEPI)</b>	<b>79</b>
<b>17. Malý slovník pojmů</b>	<b>81</b>
<b>13. Literatura</b>	<b>83</b>

**Motto:**

**Každé dítě potřebuje prarodiče, aby mu pomohli navázat na minulost,  
a počítač, aby je dovedl do budoucnosti.**

# 1. Úvod

Závislost na hraní počítačových her a internetu je poměrně novodobým jevem. V této oblasti ještě nebylo provedeno mnoho výzkumů a ani na našem území nebyla vydána odborná literatura s výjimkou pár studií a jedné menší knihy. Již tento fakt je důvodem, proč se touto téměř neprobádanou krajinou vydat. V médiích, ale i v odborných publikacích se objevují krátké stati, které poukazují především na negativní dopad hraní počítačových her. Takovýto pohled se mi jeví poněkud zjednodušený a zkreslený. Obzvláště v době, kdy se téměř každé dítě dostává do kontaktu „s nějakou tou hrou a o internetu samozřejmě ani nemluvě“. Měli bychom snad označit celou generaci dnešních teenagerů za skupinu, která má „patologického koníčka“?

Hry jsou často zatracované pro své negativní obsahy, jejich hraní je považováno za zbytečné plýtvání časem a samotný hráč za podivína, prožívajícího svůj život na obrazovce monitoru. Internet je vnímán o něco pozitivněji, ale i u něj jsou zřejmé stinné stránky.

Obrazovka monitoru, případně televize straší odborníky i rodiče. Děti kvůli počítači přestávají číst, zanedbávají školní povinnosti, přerušují kontakty s vrstevníky, hra je zbavuje zájmu o cokoliv jiného a stává se jejich drogou.

Nebo je to všechno trochu jinak? Na to se pokusím odpovědět.

## 2. Teoretická a metodologická východiska

Nedostatek teoretických východisek výzkumu v oblasti elektronických her vedl k přejímání některých teoretických koncepcí, které byly uplatněny při zkoumání vlivu televize na člověka a jeho chování. Např. „**model mnohonásobného působení**“<sup>1</sup> předpokládá vzájemnou interakci mezi divákem a televizí. Televize prezentuje specifické, modelové situace a způsoby jejich řešení. Tento efekt se např. uplatňuje, když dochází k identifikaci s hlavním hrdinou a při nedostatečném tlaku na řešení situace v reálném životě. Při hraní elektronické hry se hráč učí řešit modelové problémové situace, které však při nedostatečném tlaku okolí není schopen uplatnit v reálných situacích.

Neschopnost uplatnit naučené strategie v reálném životě vede ke snížení sociálních interakcí. Podle této teorie vede interakce s televizí nebo elektronickou hrou ke snížení frekvence sociálních interakcí a k sociální izolaci.

Dalším teoretickým východiskem je „**elektronické přátelství**“ (electronic friendship – Selnow). Podle této koncepce může hraní počítačových her nahrazovat běžnou sociální komunikaci a může vést k větší preferenci interakce s elektronickou hrou před interakci s lidmi.

Podle dostupných výzkumů existují dva teoretické přístupy k agresivitě v elektronických hrách. První je **teorie sociálního učení**, která tvrdí, že hraní může vést k napodobování agresivních vzorců chování. Druhou je **teorie katarze** – hraní má relaxační efekt, hráč uvolňuje napětí, což má pozitivní efekt.

---

<sup>1</sup> VACULÍK, M., DUŠKOVÁ, M.: *Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech*. Československá psychologie: časopis pro psychologickou teorii a praxi. Praha: AV ČR 2002, 46, 1.s, str. 55-63.

### 3. Historický vývoj počítačových her

K pochopení některých jevů je třeba znát historii celé problematiky. V článku „*Nerušit, hraju*“ je dobře zmapován vývoj her a herních zařízení (in Rybka, 2007). Na přelomu dvacátého a jednadvacátého století získává část produkce ideologický náboj: mezi příklady můžeme uvést USA sponzorovaný titul *America's Army*, který má náborový charakter, ale i Hizballáhem dotovanou produkci protiamericky a protižidovsky zaměřených stříleček. S rozvojem internetu se objevuje fenomén MMORPG, který naznačuje vývoj směrem k virtuální realitě podobné Matrixu.

Vývoj je velmi silně svázán s rozvojem technické základny, ale také s náklady na výrobu her. **Nejstarší období 1987–1981** je charakteristické existencí automatových arkád. Automaty představovaly velmi komplikované a nákladné herní zařízení, které mělo charakter vyloženě výdělečný. Hráč byl postaven před titul, který během hraní lineárně až progresivně zvyšoval obtížnost (aby nehrál příliš dlouho a další konzument vhodil žeton), pokud se přitom dostal mezi nejlepší, mohl se podepsat do tabulky nejlepšího skóre. Zde je patrný silný motivační vliv uspět vůči skupině hráčů, která navštěvuje danou arkádu. V té době byl obsah exkluzivně pod kontrolou výrobce.

Rozvoj technologie v letech **1982–1986** nabídl lepší arkády, ale hlavně levné domácí počítače. Mnoho chlapců a mladých mužů začíná programovat, objevují se tituly neobyčejně originální, revoluční koncepty, ale také první kontroverzní tituly, například simulátor koncentračního tábora.

Hráči se stávají méně společenští a více technokratičtí, přesouvají se z arkád do domovů a jejich komunikace je spíše telefonická, poštou. Dokud hráči chodili hrát „ven“, nebyl optický patrný rozdíl mezi sportovní nebo společenskou činností. Nyní členové rodiny vidí, že hráč tráví hodně času u svého stroje v izolaci a začínají ho vnímat jako problém. Hráč/programátor se zanořuje do velmi speciální technologické oblasti, objevuje se počítačový žargon, mezi ním a zbytkem rodiny se vytváří komunikační bariéra posilovaná mezigeneračními rozdíly.

Mnozí hráči objevují, že software je možné krást. Dochází k rozvolnění chápání morálního konceptu krádeže – nikomu při kopírování přece nic nebylo. Počítačové pirátství zároveň vede k prudké expanzi počítačové gramotnosti

Hráči přicházejí do styku s velkým množstvím her s odlišnými koncepty, které vytvářejí problémy a vedou k rozvoji obecné inteligence.

Drtivá většina ovládacích symbolů je tvořena formou zjednodušených obrázků vyjadřujících akce – takzvaných ikon. Hráč je tak exponován filozofií „nečti, experimentuj“, která přenáší těžiště z rozvoje verbálních znalostí do roviny symbolického uvažování.

Období let **1987–1992** je obdobím vzniku 16bitových herních platforem. Hry jsou nyní už komplexní, náročné na vývoj.

V letech **1992–2000** domovům masivně dominují PC. Bohatá kultura různých herních platforem (Atari, Commodore) mizí a s ní mizí i hry typické pro dané platformy (logické rychlíky, plošinové hry, adventury). Výroba her se postupně uniformizuje. Herní trh stále ekonomicky expanduje, překonává i filmový průmysl, ale zisky se konsolidují do velkých vydavatelských domů, které začínají prosazovat strategii „kopírujme, co uspělo“.

Objevují se nekonečné série sportovních her, ve kterých se rok od roku jen velmi mírně zlepšuje provedení a mimo to jen změněné tabulky – jde ale o velmi výnosný byznys.

Razantní změnu přináší příchod stříleček (Wolfenstein, Doom), které přinášejí 3D zobrazení, byť v rudimentární formě. Jde o silný impuls pro vývoj 3D hardware a začíná tím přesun všech her do 3D prostředí. Začíná obrovský tlak na vzestup výkonu počítačů. Nejlepším demonstrátorem schopností PC jsou právě 3D hry.

Hraní samotné je finančně relativně nenáročné, čímž se velmi signifikantně liší například od výherních automatů: komplexnost, atraktivnost a „neomezenost“ světa ale může vytvořit silnou závislost. Negativní dopad se tedy projevuje na excesivní konzumaci času hráče, oslabení jeho kontaktů se světem, zpretrhání sociálních vazeb.

Srovnáme-li tituly kontroverzní, budující na excesech, právě s tituly „multigenaračními“, vítězí normalita na celé čáře. Nejprodávanější hrou na PC se staly The Sims, což je poměrně psychologizující titul a to posílá do světa jasnou zprávu: Většina hráčů je normální. Představa, že hráči patří mezi satanistické psychopaty, hrající Doom 3 a plánující

výrobu atomové bomby na základě návodu z internetu, je doménou velmi špatně informovaných lidí, kteří obvykle nemají kontakt s herní realitou.

Vzniká mylný dojem, že „hry znamenají střelečky“, přeneseně řečeno, že všechny hry jsou agresivní. Nástup realistického zobrazení a snaha „vyniknout“ v peletonu běžných střeleček vede k přitvrzování obsahu, ten se stává explicitnějším a nastává veřejná debata o vztahu násilí a her.

Pokud se podíváme na fakta, jde o problém ryze optický. Skloubila se zde technologicky podložená dominance jednoho určitého typu her, tarantinovská relativizace hodnot (hrát za padoucha je OK) a všeobecný nárůst agresivity ve společnosti působený celou škálou faktorů (migrace do měst, slábnoucí restriktivní role státu, ztráta určitých sociálních jistot...). Přitom pokud studujeme jednotlivé případy agresivity takzvaně motivované hrami, vidíme většinou primární problém jinde – poruchy osobnosti, frustrace způsobená sociálním vyloučením, patologický vliv prostředí. **Hraní agresivních her mívá u normálních osobností katarzní charakter, nashromážděnou agresivitu vybíjejí společensky akceptovatelným způsobem.**

Kybersport získává v některých zemích status srovnatelný se sportem normálním, kybersportovci tráví tréninkem 2–6 hodin denně, přestože hrají agresivní hry, jako je Quake nebo Doom 3, je násilí vnímáno spíše symbolicky (zabití je skóre).

Tato práce se zabývá vývojem **po roce 2000.**

## 4. Vliv hraní počítačových her na rozvoj dětí a dospívajících

### 4.1. Hledisko psychologické

Děti, dospívající, ale i dospělí si budují prostřednictvím hraní počítačových her svoji identitu. Ve světě her je žák postavou, kterou si zvolí. S touto postavou přijímá její charakter, pozitivní i negativní aspekty skupiny, do které patří. Identifikuje se s ní a jedná podle vzorců, které se od dané postavy očekávají. **Virtuální identita**<sup>2</sup> sebou přináší otázku, zda se jedná o iluzi či realitu. Existuje vůbec něco jako „virtuální identita“, nebo tento pojem nemá z podstaty pojmu identity vůbec smysl? Lze mluvit o prožívání vlastní identity ve virtuálním prostředí? Ve kterém okamžiku vlastně dochází ve virtuálním prostředí ke změně identity? Mění člověk identitu už ve chvíli, kdy do virtuálního prostředí vstupuje? To jsou otázky dosti těžko uchopitelné, a proto se nyní podrobněji zamysleme nad tím, jak lze definovat identitu ve virtuálním prostředí.

V prostředí internetu se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, ale zachází se zde pouze s reprezentací sebe sama. Neovlivňujeme tedy přímo sami sebe, ale působíme v první řadě na svou „virtuální reprezentaci“. Tato reprezentace nedisponuje identitou (v psychologickém slova smyslu) sama o sobě, je vlastně pouze jakýmsi shlukem digitálních dat – tedy přesněji skupinou dat jakýmsi způsobem uspořádanou. Tato virtuální reprezentace často obsahuje nějakým způsobem uloženou a uchovávanou informaci o tom, „**kdo jsme**“ v prostředí internetu, jaké zde máme jméno či přezdívku („nick“), jaká je naše historie, jakého jsme dosáhli v rámci své virtuální společnosti statusu. Stejně jako je v realitě uložen fyzický záznam o naší identitě prostřednictvím občanského průkazu, rodného listu, pasu a podobně, tak je uložen záznam o naší „identitě“ (tentokrát v nepsychologickém slova smyslu) neboli totožnosti v prostředí virtuálním. Jestliže máme svou e-mailovou adresu, tato informace musí být někde uložena a uchována a tato adresa určitým způsobem reprezentuje naši totožnost v prostředí internetu – stává se naší virtuální reprezentací. Do své virtuální reprezentace pak „vkládáme“ (projikujeme) části svého myšlení a pocitů – části svého mnohostranného já. To, co přiřazujeme své virtuální reprezentaci, je však vědomé jen z části. Velkou část tohoto přenosu myšlenek a pocitů tvoří projekce ve formě fantazií, představ, nevědomých tendencí, přání a komplexů. Naše virtuální reprezentace se tak stává jakousi samostatnou osobností, která může mít v některých případech tendenci „vystupovat“ do určité míry autonomně –

---

<sup>2</sup> ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet*. Praha: TRITON, 2003, str. 39–50.



nezávisle na naší vůli a vědomí. My sami si svou reprezentaci utvoříme, ale tato reprezentace je tvořena produkty našeho volního vědomí jen z části. V tomto pojetí se dá virtuální reprezentace přirovnat ke komplexu pojetí C. G. Junga – vykazuje aktivitu, je reprezentována symboly a podněcuje fantazijní činnost (Kastová, 2000). Virtuální identita této reprezentace je pak to, jakou identitu této virtuální reprezentaci přisuzujeme. Virtuální identita je pojem, který nemá podle mého názoru sám o sobě smysl – naše virtuální reprezentace přece nic neprožívá a ani prožívat nemůže. Mluvíme-li proto o virtuální identitě, mluvíme vlastně o tom, co přiřazujeme (virtuální) identitě naší reprezentace v prostředí internetu. V tomto smyslu se tento pojem běžně používá. Stejně jako běžná identita obsahuje také identita virtuální aspekt osobní a sociální identity. **Osobní virtuální identita** se vztahuje k tomu, čím jsem jako osoba ve virtuálním prostředí, či spíše čím je moje reprezentace této osoby ve virtuálním prostředí. Sociální virtuální realita charakterizuje potom to, kam patřím ve virtuálním prostředí, čeho jsem součástí, respektive kam patřím, respektive kam patří moje virtuální reprezentace (Šmahel, 2000c).

Se svou virtuální reprezentací můžeme zacházet různými způsoby. Můžeme se pokusit se s ní ztotožnit a domnívat se, že tato reprezentace vyjadřuje celou naši osobnost – naši reálnou identitu. Tato reprezentace pak také může být do určité míry blízka naší reálné identitě, ale nikdy s ní nemůže být totožná, jak již vyplývá z její podstaty.

**Změna virtuální identity** nastává ve chvíli, kdy v prostředí internetu jakkoliv změním, nahradím svou virtuální reprezentaci. Změna virtuální identity je v tomto pojetí totožná se změnou virtuální reprezentace.

Internet nám dává možnost hrát role svých alternativních já prostřednictvím nástrojů, jako jsou chaty, MUDy a jiné, otevírá se nám prostor pro „*dramatickou konstrukci vlastní identity, poskytuje příležitost pro promýšlení podstaty self, vymezení života a intelligence*“ (Čermák & Navrátil, 1997, str. 64). Fantazie virtuálního světa v nás může evokovat silnější zážitek než skutečnost sama. Ve virtuálním prostředí však můžeme kromě fantazie najít také vážné vztahy – ať už pracovní, přátelské, nebo milenecké (Gackenbach & Ellerman, 1998).

Reidová (1998) uvádí, že je velkým omylem, domníváme-li se, že internet je pouze demokratické prostředí zvyšující osobní svobodu. Ve virtuálním prostředí anonymity a fyzického bezpečí najdeme totiž také mnoho agrese, hrubosti, napadání a útoků.

Důležitějším aspektem tvorby virtuálních identit se ukazuje být určitá **fragmentace osobnosti**. Tato fragmentace podle některých autorů totiž brání rozvinutí flexibilní, úplné osobnosti (Reid, 1998). Virtuální vztahy totiž na rozdíl od vztahů reálných postrádají určitou kontinuitu, ze vztahu je velmi snadné odejít, pokud se nám cokoliv znelíbí.

### **Změny osobnosti on-line:**

- omezení úzkosti
- otevřenost
- upřímnost
- komunikativnost
- extrémní názorová vyhraněnost
- image tvoří nick
- idealizace sebe sama

### **Změna identity ve virtuálním prostředí**

Změna identity se v on-line světě hráčů projevuje změnou jména, jméno se nahrazuje tzv. „nickem“, který je vybírán na základě příslušenství k nějaké skupině, osobní charakteristice kým bych chtěl být. V případě hráčů se skupiny nazývají „teamy“, které se sdružují podle druhu hry, kterou jednotliví členové hrají, podle úrovně jednotlivých hráčů, ale také podle pohlaví. Každý hráč bývá členem pouze jednoho teamu a patřit do něj je otázkou prestiže. Čím je hráč lepší, tím je pravděpodobnější, že mu bude nabídnutou „přestoupit“ do jiného týmu. Příslušnost ke klanu se dá poznat podle zkratky, která je připojena k nicku tzv. „TAGem“. Ti hráči, kteří nejsou dobří, nepatří do žádného týmu. Ne všichni dobří hráči chtějí být příslušníky týmu a vystupují na internetu jako autonomní osoby. Volba nicku nebývá náhodná

## 4.2. Hledisko sociální

### Hráči počítačových her a jejich vztahy s rodiči a přáteli<sup>3</sup>

Navazování diferencovanějších a významnějších vztahů k dospělým a vrstevníkům stejného i opačného pohlaví tvoří základ socializace v adolescenci. Tento proces provází člověka od útlého dětství až do stáří, adolescence je klíčovým a rozhodujícím obdobím pro uspokojivé převzetí pozdějších základních rodičovských, partnerských, pracovních i přátelských rolí (dle Langmeiera, 1991).

Vztahy s vrstevníky získávají v průběhu adolescence subjektivně větší význam, než měly kdykoli předtím, a do značné míry určují i aktivity, kterým se bude adolescent věnovat. Existence vrstevnických vztahů umožňuje adolescentovi dokončit jeden z nejdůležitějších úkolů tohoto období: emancipaci od rodiny a postupné osamostatnění. Vztahy s vrstevníky se realizují v různých úrovních a jejich prostřednictvím jsou nově uspokojovány některé základní psychické potřeby (Vágnerová, 1997).

Vrstevnické vztahy hráčů počítačových her se ve svém výzkumu zabývali např. Collwell, Grady a Rhaiti (1995). Autoři identifikovali rozdíl v preferenci přátel mezi dívkami a chlapci, kteří hrají počítačové hry. Chlapci se chtějí setkávat s přáteli častěji než dívky. Tato preference přátel u chlapeckých hráčů je pozitivně spojena s hraním počítačových her. Chlapci, kteří se věnují elektronickým hrám velmi často, mají potřebu se často setkávat se svými přáteli. Podle výsledků tohoto výzkumu třetina chlapců začala hrát elektronické hry, protože je hráli jejich přátelé. Důležitost vrstevnického kontaktu pro hraní dokládají také výsledky výzkumu.

V dalších pracích zkoumali charakteristiky hráčů počítačových her. Prostřednictvím Eyclesnckovy typologie se pokusili o popisy osobností hráčů. Hráči se popisují jako méně psychotičtí, extrovertovanější, méně skórují na lži škále ve srovnání s vrstevníky. Identifikovali vztah mezi množstvím hraní a hodnotami na škálách psychotismu, neuroticismu, kriminality a návykové škále. Respondenti věnující hraní nejvíce hodin týdně jsou více psychotičtí a neurotičtí a ve srovnání s vrstevníky výše skórují na návykové a

---

<sup>3</sup> VACULÍK, M.: *Hráči počítačových her a jejich vztahy s rodiči a přáteli*. Československá psychologie. Praha: Academia, 2001, XLV, 2 s., str. 143–151.

kriminální škále než ostatní hráči (Vaculík, 2000 b). V oblasti interpersonálních vztahů identifikovali odlišnosti od normy na vědomé úrovni chování v kategorii dominance, responzibility, egocentrismu, rezervovanosti a submise. Na úrovni hodnot se jednalo o kategorie dominance, egocentrismu, agrese, submise, závislost a afiliace. Identifikovali statisticky průkaznou odlišnost ideálního já hráčů od vědomé úrovně chování v řadě kategorií interpersonálního chování. Dalším poznatkem, ke kterému dospěli, bylo, že úroveň sebehodnocení klesá s množstvím hraní.

Při zkoumání percepce vztahů a respondentů s rodiči se zaměřili na konflikty, které doprovázejí vztahy respondentů s rodiči a strukturu vztahů respondentů s rodiči. Dominantní ve vztazích je podpora. Respondenti vědí, že se na své rodiče mohou v nesnázích obrátit. Nebojí se je o cokoli požádat. Hráči pocítují projevy rodičovské lásky a porozumění ze strany rodičů. Hráči jejich souboru se rodičům se svými vnitřními pocity příliš nesvěřovali a uchovávali si svá tajemství. Prožívání volného času je přibližně u poloviny respondentů spojeno s přítomností rodičů. Většina zkoumaných osob však neprožívá společné aktivity volného času jako zábavné.

Ke konfliktům a neshodám nedochází příliš často. Podle Macka (1998) konflikty s rodiči patří do obrazu běžných denních starostí českých adolescentů, jejich frekvence a intenzita není příliš vysoká. Nejběžnějším tématem sporů jsou domácí práce a náplň dne. Pětina respondentů má velmi často konflikty se svými rodiči kvůli způsobu nakládání s finančními prostředky.

Významné jsou sociální kontakty hráčů s přáteli. Tráví spolu volný čas a věnují se společným aktivitám. Přátelé jsou vnímáni jako zdroj pomoci a opory. Respondenti pocítovali zájem o svoji osobu ze strany přátel, domnívají se také, že jim přátelé rozumějí. Sdílení pocitů nebo tajemství není příliš časté. Zkoumané osoby se neobávali požádat o něco své přátele

Ve struktuře vztahů s rodiči identifikovali tři faktory – soudržnost, důvěrné přijetí a odmítání. Soudržnost je utvářena společně prožitým volným časem a pocitem porozumění. Důvěrné přijetí se týká oblasti blízkých vztahů. Patří sem projevy rodičovské lásky a pozornosti k problémům adolescentů. Odmítání vyjadřuje odstup ze strany rodičů. Strukturu vztahů s přáteli tvoří také tři faktory (podpora, přijetí, odstup), které jsou obsahově podobné faktorům identifikovaným ve vztazích hráčů s rodiči. Podporu tvoří projevy pozornosti, porozumění a pomoci ze strany přátel. Přijetí se týká společně prožitého volného času a projevu zájmu ze strany přátel. Odstup vyjadřuje distanci našich respondentů v blízkých vztazích s přáteli. Podobnost získaných faktorů naznačuje významnost výše zmíněných

projevů chování v blízkých vztazích respondentů a aplikovatelnost těchto faktorů pro oblast blízkých vztahů.

Odlišnost mezi vztahy respondentů s rodiči a přáteli spatřují především v oblasti aktivit volného času. Ve srovnání se vztahy s rodiči tvoří aktivity volného času velmi podstatnou součást vztahů s přáteli. Vztahům s rodiči dominuje podpora a projevy rodičovské lásky. Významnou složkou těchto vztahů jsou projevy zájmu a porozumění. Se svými pocity se svěřují více přátelům než rodičům.

**Tabulka: Přehled výzkumných studií zaměřených na sociální dovednosti a interakce (Vaculík, 2000<sup>4</sup>)**

Výzkum	Rok	N	Věk	Závěry
Schiebe & Erwin	1979	40	neurčeno	Verbální projevy při hraní elektronických her, dokládají existenci emocionální kvality vztahu mezi počítačem a hráčem.
Selnow	1984	224	10–14	Děti, které hrají elektronické hry velmi často, uvádějí elektronické hry jako více zábavné a vzrušující než kontakt s ostatními dětmi. Elektronické hry mohou nahradit přátelství a sociální interakce.
Mitchell	1985	44	5–17	Zakoupení elektronické hry vede ke zvýšení pozitivních sociálních interakcí v rodině.
Chambers & Ascione	1987	160	8–15	Hraní elektronických her s prosociálními náměty nevedlo ke zvýšení prosociálního chování, které bylo vyjádřeno velikostí peněžního daru.
Lin & Leper	1987	210	9–11	Hraní elektronických her neovlivňuje sociální aktivity. Nebyl zjištěn vztah mezi hraním her a sociální izolací nebo odtážitostí (odstupem) v sociálních interakcích.
Sakamoto	1994	307	9–12	Frekvence hraní elektronických her nemá vliv na oblíbenost hráčů mezi spolužáky, mírně negativně koreluje se sociokognitivními dovednostmi, jako např. empatie, kognitivní komplexnost a schopnost abstrakce.
Colwell, Grady & Haiti	1995	120	11–17	Chlapci, kteří hrají často elektronické hry, chtějí vidět své přátele mimo školu častěji než chlapci, kteří elektronické hry nehrají příliš často.
Funk, Buchman	1996	357	13–15	U dívek hrajících často elektronické hry se objevily nižší hodnoty sebehodnocení (self-esteem). U dívek potvrzen vztah mezi četností hraní a sebepojetím.
Van Schie, Wiegeman	1997	346	10–14	Zjištěn vztah mezi hraním elektronických her a jinými aktivitami volného času (sledování TV, čtení novin a komiksů, práce s počítačem). Nejsiřněn vztah mezi hraním elektronických her a samotnou sociální izolací, sociálním statutem, oblíbeností.

<sup>4</sup> VACULÍK, M.: *Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce*. Zprávy – psychologický ústav AV ČR, Brno: Psú AVČR, 2000, 6, 1 s., str. 1–11.

### 4.3. Hledisko biologické

Onemocnění pohybového systému, obezita, sklon riskovat, epilepsie, zhoršení vztahů, agresivita a oslabení prosociálního chování. To jsou základní negativní dopady, na které upozorňuje článek **Zdravotní rizika** (in Nešpor, Scény, 2007).

**Pohybový systém:** z odborných studií vyplývá, že rozšíření počítačů a času, který děti a dospívající s počítači tráví, způsobuje u řady z nich vadné držení těla, bolesti šíje a ramen, bolesti bederní páteře a bolesti zápěstí.

**Jídelní návyky:** výzkumy ukazují, že počítačové hry jakožto součást „obrazovukového času“ zvyšují riziko obezity. Ve zdánlivém rozporu je pak práce Van den Bulcka a Eggermonta (2006), kteří zjistili u 13 až 16letých kvůli televizi a počítači vynechávání jídla. Souhrnně můžeme hovořit o příspěvku videoher k nesprávním jídelním návykům.

**Virtuální nevolnost, tendence riskovat a úrazy:** Fischer a kol (2007) zjistili, že po hraní závodivé hry měly experimentální osoby tendenci více riskovat, než když hrály hry neutrální. Riziko úrazu zvyšují i poruchy rovnováhy, které se objevují po skončení her simulujících například jízdu autem.

Ma a Jones (2003) zjistili, že u dětí, které se více věnovaly sledování televize, počítačovým hrám a videohrám, docházelo častěji ke zlomeninám horních končetin.

**Oči:** Dlouhé hodiny hraní videoher zatěžují nemalým způsobem zrak. Někteří autoři hovoří dokonce o počítačovém zrakovém syndromu, který se projevuje napětím očí, jejich únavou, podrážděním, zčervenáním, rozmazaným a dvojitým viděním. Časté bývají také bolesti hlavy způsobené očními problémy.

## Biologické dopady hraní počítačových her



## 5. Hraní počítačových her „jako patologie“

První výzkumy<sup>5</sup>, které se zabývaly násilím v médiích vznikly kvůli popularitě násilí v televizi a filmech. Lidé byli přesvědčeni, že sledování násilí ve filmech ovlivní mladé diváky. Mnoho studií našlo podporu pro tuto hypotézu. Sledování televize zvyšuje agresivní chování diváků.

Hraní videoher se stalo poměrně nedávno populární zábavou. Hry zobrazují stejně nebo více násilí než televize a film. Navíc hry mohou mít více vážných následků pro hráče, jelikož hráč aktivně participuje na hře. Ačkoliv někteří výzkumníci nenašli souvislost mezi videohrami a agresivním chováním, sbíhavost důkazů zkoumající efekt, který mají videohry na hráče, je souhlasný s předchozími objevy pro televizi a film. Bylo zjištěno, že hraní her s násilným obsahem má vliv na zvýšenou agresivitu, nepřátelskost a závažnost trestu v uspořádání hry.

Literatura jasně demonstruje vliv sledování násilí na násilné chování, mechanismus tohoto vlivu není znám. Dvě teorie tvrdí, že dominantní vliv sledování násilí na diváka má televize a filmová tvorba.

Bandura navrhl teorii sociálního učení jako východisko, aby vysvětlil změny v chování dítěte jako důsledek sledování násilí. Teorie sociálního učení uvádí, že se učíme agresivnímu chování sledováním a imitací chování ostatních. Tudíž děti, které sledují násilnosti, imitují takové chování při podobných podmínkách. Tato teorie byla rozšířena na výzkum videoher a našla zde podporu. Četné výzkumy zjistily, že hráči vystavení násilným hrám přijímají častěji agresivní chování a chování podobné tomu ve videohrách.

Ačkoliv teorie sociálního učení může být aplikována jen částečně: projevuje se jen ve zjevném (otevřeném) chování. Třebaže nepopírá jiné ukazatele agrese sledování násilí, nemůže je měřit. Navíc zjevným důkazem vlivu násilí jsou jiné fyziologické a emoční reakce. Například Ballard & Wiest (1996) zaznamenali signifikantní zvýšenou míru nepřátelství a kardiovaskulární reaktivitu po hraní brutálních her. Anderson & Ford (1987) zjistili kladnou korelaci mezi agresivitou videoher a nepřátelskostí a úzkostí hráčů. Jiní výzkumníci zjistili podobné výsledky v měřících nepřátelskosti (Graybill, 1985) a trestu (Kirsch, 1998).

---

<sup>5</sup> DESELMs, J. L., ALTMAN J. D.: *Immediate and Prolonged Effects of Videogame Violence*. Journal of Applied Social Psychology. London: V. H. Winston & Son, Inc, 1999, 33, 8, str. 1553–1563.



Druhá raná teorie užívá k vysvětlení vlivu násilí v televizi a filmu alternativní ukazatel citlivosti. Tato teorie tvrdí, že vystavení násilí znecitlivuje diváka vůči násilí.

Zvláště Linz, Donnerstein a Penrod (1984) zjistili, že diváci se stali necitlivými vůči aktům násilí po delším sledování násilí v televizi a ve filmu. Výzkumníci podrobili muže pěti R-rated (brutálním) filmům po pět dní. Zjistili, že muži vystavení filmům zobrazujícím násilí na ženách, vnímali filmy jako významně méně násilné a posoudili je jako méně ponižující pro ženy. Oproti tomu muži, kteří byli vystavení nenásilným filmům, byli ve svých soudech citlivější. Muži z první skupiny považovali ženu „oběť znásilnění“ za bezcennou a kladli jí za vinu zločin, který na ní byl spáchán (Linz, 1984).

V následující studii Linz (1988) zjistil, že i ti muži, kteří byli vystavení filmům zobrazujícím násilí bez sexuálního obsahu, byly méně soucitní s ženami, které byly oběťmi znásilnění, zobrazenými ve falešném soudním přeličení, než skupina, která násilí vystavena nebyla. Několik dalších výzkumů odhalilo nálezy znecitlivění vůči násilí jako důsledek sledování násilných televizních programů a filmů (Molitor & Hirsch, 1994; Mulin & Linz, 1995; Tulloch, 1984).

Teorie předpokládá, že vystavení násilí znecitlivuje diváky vůči násilí a ovlivňuje jejich hodnocení. Když se vnímání násilí změní tak, že chování dříve posouzené jako násilné je nyní přijatelnější, pak sebekontrola může přimět člověka k uvolněnějšímu chování, z toho vyplývá zvýšená agresivita a nepřátelskost.

Ačkoliv důkazy o snížení citlivosti při sledování násilí v televizních programech a filmech jsou zjevné, překvapivě nebyly výzkumy rozšířeny na zkoumání vlivu hraní videoher na snižování citlivosti.

Cílem nynějších výzkumů bylo zjistit, zda snížení citlivosti při sledování násilí v televizních programech a filmech lze generalizovat i pro videohry. Rozdíly mezi pohlavím a působením her popisovali vědci v článku *Okamžité a dlouhodobé následky násilí ve hrách* (in Deselms, Altman 2003). Tato studie zkoumala vztah mezi hraním her, v nichž je násilí a sklonům k agresivnímu chování ve dvou experimentech s vysokoškolskými studenty. Studenti dostali úkol, aby hráli hry s větším a menším podílem násilí (NBA Jam – basketball a Mortal Combat – karate). Poté měli přečíst sérii článků týkajících se kriminálních případů a k čemu byli vězni odsouzeni. V druhém experimentu se zúčastnění vrátili a zkoumali případy teprve hodinu po hraní her.

Signifikantní vztah pohlaví a hrou byl nalezen v obou případech. Muži, kteří hráli násilné hry, dávali mírnější tresty pachatelům než ti, kteří hráli hry s menším obsahem násilí.

V druhém experimentu ženy po hraní brutálních her oproti mužům přiřadily tvrdší tresty. Hru hrály minimálně hodinu. Vědci v experimentech předpokládali, že hraní násilných videoher snižuje citlivost hráčů vůči násilí. V prvním experimentu hráli hráči jednu ze tří rozdílných her a poté četli články o spáchání zločinu, ke kterým přiřazovali tresty odnětí svobody pachatelům. Hypotéza zněla: hráči, kteří hráli hry s největším obsahem násilí, budou přiřazovat mírnější tresty, než by přiřadili ti, kteří hráli méně násilné hry. Druhý experiment kopíroval předchozí experiment, ale používal citlivější stupnici a zkoumal dlouhodobější vlivy hraní. Výzkumu se zúčastnilo 46 žen a 46 mužů v průměrném věku 23 let. Všichni byli studenty vysoké školy. Hypotéza byla potvrzena pouze pro muže. Snížená míra citlivosti trvala minimálně hodinu po vystavení násilí ve hře. I krátké vystavení násilným hrám mužům způsobilo dlouhodobý efekt ve změně senzitivity. Ve druhém experimentu se skóre žen měnilo oproti mužům tak, že se jejich citlivost vůči násilí zvyšovala, čím hrály násilnější hry. Toto tvrzení potvrzuje, že muži a ženy reagují rozdílně při vytrvalém násilí.

Nález větší citlivosti vůči násilí u žen v druhém experimentu je odlišný od předcházejících výzkumů. Většina výzkumů nebrala ohled na pohlaví (Irwin & Gross, 1955) nebo nenalezla rozdílnost mezi agresivitou žen a mužů (Anderson & Ford, 1987; Anderson & Morrow, 1995; Graybill a kol., 1985; Schutte a kol., 1988; Silvern & Williamson, 1987). Současná studie naznačuje, že muži a ženy mohou vnímat a reagovat na akty násilí velmi různě.

**Existence rozdílů mezi dívkami a chlapci v rámci reakce na vystavení násilí může být funkcí akulturace.** Tradičně jsou chlapci a děvčata socializováni rozdílně. Block (1983) zjistil, že chlapci byli vychováni k větší nezávislosti, odolnosti, sebejistotě, zatímco děvčaty byla vychovávána k opatrování, spolupráci a přátelskosti. Ačkoli nadměrná agresivita je obvykle nežádoucí, jistá míra agresivity je přijatelná u mužů a chlapců. To je vysvětlitelné u aktivit, které zastávají výhradně popřípadě převážně chlapci. Chlapci se věnují sportům jako je fotbal, box, hokej aj., což jsou aktivity, ve kterých je agresivita (fyzické ublížení) podporována. Naproti tomu dívky nebývají vychovávány k tomu, aby hrály tyto agresivní hry. Dívky se tradičně nevěnují kontaktním sportům. Místo toho hrají více kooperativní hry jako je volejbal, softball a jsou méně agresivní a hrubé vůči sobě navzájem. Toto může být vysvětlení toho, proč ženy přiřazovaly tvrdší tresty, když se zvyšovala brutalita ve hře; muži jsou vychováni k přijetí násilí, kdežto ženy jsou vychovávány proti násilí. Rozdíl mezi pohlavími, nebyl nečekaný. Neočekávaný byl výsledek po hře NBA Jam, kdy ženy přiřadily

nižší tresty, což může být způsobeno tím, že ženy vnímají basketbal jako hru méně agresivní než muži. To vychází z toho, že ženy nehrají basketbal a nevnímají některé prvky hry oproti mužům, kteří tuto hru sledují a hrají a vědí, že tento sport obsahuje kopání, údery lokty aj. zákroky. Ženy ho vnímají jako bezkontaktní. Pro ověření byl proveden ještě jeden výzkum, který potvrdil, že ženy vnímají basketbal jako méně agresivní. Volba NBA Jam jako nenásilné hry nebyla šťastná, jelikož agresivita v basketballu je vnímána jinak.

**Tento výzkum naznačuje, že přetrvává vliv násilí u osob, které mu byly vystaveny i krátkodobě. Zjištění trvalého znecitlivění u mužů je znepokojující v rámci popularity her mezi dětmi.**

K násilí ve videohrách se z českých odborníků také vyjadřují K. Nešpor a L. Scémy (2007), kteří svoje negativní postoje potvrzují řadou studií:

Carnagey a kol. (2006) uvádějí, že více než 85 % videoher obsahuje nějakou formu násilí a přibližně polovina z nich násilné chování závažného charakteru.

Haninger a Thompson (2004) zjistili mezi 396 videohrami určenými pro dospívající podíl násilných videoher v 94 %.

Alikasifoglu a kol. (2007) popsali soubor šikanovaných a šikanujících dospívajících. Mimo jiné zjistili, že mezi šikanovanými i šikanujícími je více těch, kteří se věnovali počítačovým hrám, než u dětí, které se těmto hrám nevěnovaly. Zdá se, že nejnebezpečnější formy násilí v počítačových hrách jsou ty, které může dospívající v reálném životě snadno napodobit. Např. bodnutí nožem v takové hře představuje pro okolí dospívajícího větší riziko, než používání interkontinentálních raket.

Bushman a Huesmann (2006) uvádějí, že násilně se chovající kladní hrdinové jsou z hlediska učení se násilí ještě nebezpečnější, než násilně se chovající záporné postavy.

Jeden z titulků, který se objevil na stránkách BBC poukazuje na důležitost her pro hráče. „*Číňan zabil muže kvůli virtuální krádeži v onlinové hře.*“<sup>6</sup> Čínská média přinesla zprávu, že úřady zatkly a obžalovaly z vraždy hráče internetové počítačové hry, který údajně zabil svého soupeře ve sporu o virtuální zbraň. Žalovaný Čchiou Čcheng-wej údajně ubodal jiného hráče onlinové hry „Legenda Míru 3“, protože mu odmítl zaplatit za virtuální šavli, kterou si od něj vypůjčil. Čchiou před svým činem nahlásil krádež virtuální zbraně na policii, avšak policisté mu řekli, že případ nemohou vyšetřovat, protože zbraň ve skutečnosti neexistuje.

Tento příklad jasně poukazuje na fakt, ke kterému se nelze stavět zády, a to, že hry se stávají prostředím, které nahrazuje reálný svět a hodnoty z něj jsou přenosné do životního dění běžných lidí.

Studie „Effects of Violent Versus Nonviolent Video Games on Children’s Arousal, Aggressive Mood, and Positive Mood“<sup>7</sup> (Vliv hraní násilných a nenásilných videoher na dětskou vzrušivost, agresivitu a dobrou náladu) zkoumala vztah mezi násilnými videohrami a náladou dětí. 71 dětí ve věku od 8 do 12 let bylo rozděleno do tří skupin a mělo za úkol hrát „paper-and-pencil game“, videohru neobsahující násilí a videohru s násilným obsahem. Výsledky prokázaly, že vzrušení měřené srdečním tepem a **vzrušení** popsané testovanými dětmi **významně vzrostlo po hraní hry s obsahem násilí** v porovnání se zbylými dvěma hrami, přičemž děvčata hlásila větší vzrušení než chlapci. **Neprokázalo se signifikantní zvýšení skóre agresivní nálady u děvčat ani chlapců po hraní násilné hry.** Pozitivní nálada měřená pozitivním vlivem nevykazovala signifikantní změny po hraní obou videoher. Ale pozitivní nálada měřená obecně, vykazovala významné zvýšení po hraní násilné videohry jak u děvčat, tak u chlapců, ale jen ve srovnání s „paper-and-pencil games“. Výsledky jsou interpretovány v rámci sociálního učení a teorie zpracování kognitivních informací (agrese).

---

<sup>6</sup> On-line: *Číňan zabil muže kvůli virtuální krádeži v onlinové hře.* [www.bbc.co.uk/czech/worldnews](http://www.bbc.co.uk/czech/worldnews) BBC CZECH. Com, středa 27. října 2004.

<sup>7</sup> FLEMING, M. J., RICKWOOD, D. J.: *Effects of Violent Versus Nonviolent Video Games on Children’s Arousal, Aggressive Mood, and Positive Mood.* Journal of Applied Social Psychology, London: V. H. Winston & Son, Inc, 2001, 31, 10, str. 2047–2071.

Nedávné vraždy spáchané dětmi v USA a Velké Británii podnítily nekonečné diskuze médií, profesionálů i veřejnosti týkající se otázky, **co způsobuje, že se děti chovají násilně.** Agrese a násilí jsou u dětí nejspíš způsobeny širokou řadou urychlujících faktorů, jako jsou neurologická a hormonální abnormalita, špatná výchova, chudoba, stupeň kognitivního a morálního vývoje a hodnoty komunity, ve které žijí. **Hry s násilným obsahem mohou být ovšem také přispívajícím faktorem.**

Rozsáhlý výzkum, zabývající se speciálně násilím v médiích, podpořil důležitou roli **observačního (nápodobou) učení dětí** (Bandura, 1973; Paik & Comstock, 1994). O observačním učení mluvíme, když jedinec sleduje chování ostatních a tomuto chování se naučí. Poté je vzorec chování uchován v paměti, a pokud vyvstane vhodná příležitost a jedinec je k tomu motivován, jedná tak, jak se tomu pozorováním naučil. Obzvláště děti ve věku 6 až 11 let tíhnou k učení pozorováním, takže vystavení televiznímu násilí způsobuje agresivní chování a zvyky, které je složité odnaučit (Huesmann & Eron, 1986a).

Podle Geena (1990) může být agrese nazírána jako citová nebo instrumentální. Citová agrese jako „rozhněvaná“ agrese, jejímž hlavním cílem je způsobit bolest druhému. Instrumentální agrese je zaměřená na získání hmotných odměn. Pro účely tohoto výzkumu byl termín *agrese* uveden ve smyslu citové agrese. Během studie byla agresivní nálada dětí měřena. Byla definována jako stav vzrušení a zloby během nichž se jedincův práh agrese snížil. Při takovéto náladě, spolu s dalšími okolnostmi jako jsou genetické predispozice k agresivitě a předchozí učení, se bude jedinec pravděpodobně chovat agresivně, pokud se dostaví nezbytný stimul (Geen, 1990).

## **Agrese a média**

Mnoho výzkumů poukazuje na fakt, že videohry jsou spojeny se zvýšenou mírou agrese u dětí a adolescentů (Coope & Mackie, 1986; Irwin & Gross, 1995; Lin & Lepper, 1987; Silvern & Williamson, 1987). Bylo zjištěno, že agresivní myšlení se projevuje více, než prostým pozorováním, hraním videoher (Calvert & Tan, 1994). Následkem hraní násilných videoher byla také zaznamenána zvýšená agresivita, stupeň nepřátelskosti, pocit úzkosti (Anderson & Ford, 1986). Agresivní hry mohou mít za následek prosociální chování, což je ale velmi nepravděpodobné (Chambers & Ascione, 1987; van-Schie & Weigman, 1997).

Podle Bandury (1973) není učení dětí založeno čistě na pasivních observačních modelech; dítě se identifikuje ochotně jen s některými modely chování. Dítě přejímá právě

takové agresivní chování, které je odměněno jakožto model chování, který je žádoucí následovat (Bandura, Ross & Ross; 1963b).

V násilných videohrách dítě nejenže sleduje agresi, častěji je dokonce v roli agresora. Aby se dítě pohnulo ve hře dál, je často nuceno k násilí, aby dosáhlo cíle hry. Dítě aktivně přijme roli hrdiny, který bývá často velmi násilnický a poté je odměněn za „úspěšný“ akt agrese, čímž se posiluje identifikace s hrdinou a akt učení.

Za násilnické chování je v mnoha videohrách hrdina odměněn. Dítě se lépe identifikuje s agresorem a spíše zopakuje takové chování. Navíc mechanismus kontroly agresivity dítěte může být utlumen, takže dítě může snadno jednat agresivně, přičemž nemusí imitovat naučené chování.

Teorie sociálního učení (Bandura, 1973) tvrdí, že čím častěji se to opakuje, tím agresivnější reakci se dítě naučí. Bandura věří, že proces přemítání povoluje jistým agresivním představám ovládnout lidské vědomí. Že tyto představy jsou pak přepracovány tak, aby seděly jednotlivcovým okolnostem. Podobně tak kognitivní model zpracování informace navržený Huesmanem (1988) říká, že sledování násilí může vést k vytvoření agresivních scénářů. Násilné scény v televizi a videohrách poskytují příklady nových scénářů a mohou sloužit také jako podnět k užívání existujících scénářů. Dětské scénáře pro nakládání s řešením problémů se považují za naučené pozorováním rodičů, vrstevníků a postav z rozličných médií (Huesmann, 1997). Avšak dětské scénáře jsou pravděpodobně filtrovány jejich normativním přesvědčením podle toho, o jakém chování jsou děti přesvědčeny, že je vhodné pro danou situaci (Huesmann & Guerra, 1997). **Takže dítě, které hraje agresivní videohry, ale je vnitřně přesvědčeno o špatnosti agrese, nebude ovlivněné tak, jako dítě, které věří, že agrese je způsob řešení problémů.** Podle tohoto modelu je velmi pravděpodobné, že jen některé děti mohou být ovlivněny hraním násilnických videoher (Sanson & Sheehan, 1996). Bývají to děti, které jsou vystaveny násilí doma, ve škole či ve svých komunitách.

Berkowitz (1984) tvrdí, že televizní násilí může divákovi vnuknout myšlenku, která může být vyložena jako otevřené asociální chování. Zastává názor, že násilné filmy mohou podněcovat agresivitě podobné pocity a po určité době je pravděpodobné, že přijdou na mysl znovu. Násilí obsažené v médiích může u jednotlivce způsobit kombinaci násilnických myšlenek, pocitů příbuzných agresi a může být spouštěcí silou agresivního chování.

## Vzrušení

Během výzkumu bylo zjištěno, že při hraní videoher se hráčům významně zvýší srdeční tep, krevní tlak a rychlost dechu oproti situaci, kdy hráči odpočívali (Segal & Dietz, 1991).

Kubey a Larson (1990) zjistili, že míra vzrušení dětí je vyšší po hraní videohry, než při sledování televizního pořadu, čtení nebo poslouchání hudby. Podle výzkumu se studentům zvýšil srdeční tep po hraní videohry (Calvert & Tan, 1994).

Podle obecné teorie vzrušení je fyziologickým vzrušením míněna zvýšená míra reaktivity jednotlivce na prostředí a větší intenzita reakce (Malmö, 1959).

## 6. Co je a není závislost

*Závislost lze charakterizovat některými rysy. Hraní počítačových her a časté trávení času na internetu nelze označit jako závislost v pravém slova smyslu, ale mají se závislosti některé konkrétní společné rysy.*

### 6.1. Definice závislosti

#### **Definice závislosti podle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí**

Syndrom závislosti: Je to skupina fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Centrální popisnou charakteristikou syndromu závislosti je touha (často silná, někdy přemáhající) brát psychoaktivní látky (které mohou, avšak nemusí být lékařsky předepsány), alkohol nebo tabák. Návrat k užívání látky po období abstinence často vede k znovuobjevení jiných rysů syndromu, než je tomu u jedinců, u nichž se závislost nevyskytuje.

**Grusser a spol. (20005) vytvořili na základě definic závislosti a patologického hráčství Mezinárodní klasifikace nemocí a americké DSM-IV (čtvrté vydání Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch Americké psychiatrické asociace) novou diagnostickou kategorií, kterou nazvaly „excesivní hraní počítačových**

her a videoher“. V jejich souboru dětí ve věku 11 až 14 let se tato porucha vyskytovala v 9,3 %.

## 6.2. Pojetí normality<sup>8</sup>

Normalita (podle Hartlova *Psychologického slovníku*) je považována za jev, který odpovídá předem stanovenému očekávání. V psychopatologii je norma zjišťována:

### 1. Subjektivně – vlastním odhadem jedince

*(Počítačová hráči se zpravidla sami domnívají, že je jejich chování v normě.)*

### 2. Sociálně – názorem sociálního chování

*(Rodina je mnohdy znepokojena časem, který dotyčná/ý tráví s počítačem, spolužáci je označují za „počítačové magory/maniaky/mimoně“. Zvýšené množství času, které tráví na internetu vede k zmenšení četnosti sociálních reálných kontaktů.)*

### 3. Z hlediska psychiatrické diagnózy – tedy z přítomnosti či nepřítomnosti psychopatologických symptomů

*(Stále více se objevuje počet počítačových hráčů, kteří vyhledali pomoc psychologa nebo psychiatra, přestože se nejedná o „závislost“ jako takovou.)*

### 4. Statisticky – kvantitativní odchylkou od statistické normy

*(Proběhla již řada výzkumů, které poukazují na jisté zvláštnosti související s tímto druhem zábavy.)*

### 5. Funkčně – podle projevů, jednání člověka v dané situaci

## 6.3. Závislost na internetu – skutečně existuje?<sup>9</sup>

Stejně jako existuje závislost na alkoholu, cigaretách, sexu, cvičení, existuje také závislost na internetu. V roce 1981 psycholog Alexander (in Griffiths, 1998) hovoří dokonce o závislosti na Rubikově kostce. Někteří autoři se zmiňují také např. o technologické závislosti, tedy o závislosti na technice aj. Určení toho, co znamená být závislý na internetu a jakým způsobem se „závislý“ odlišuje od „běžného uživatele internetu, však není jednoduché. Různé

<sup>88</sup> SVOBODA, M., ČEŠKOVÁ, E., KUČEROVÁ, H.: *Psychopatologie a psychiatrie*. Praha: Portál 2006, str. 31–34.

<sup>9</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet*. TRITON: Praha, 2003, str. 141–143.



studie považují za nadužívání internetu rozmezí 5–25 hodin týdně a neshodují se ani v názoru, co znamená „normální používání internetu.

### **6.3.1. Symptomy**

**Obecně lze závislost na internetu vymezit na základě přítomnosti těchto symptomů**  
(Griffits, 1998):

#### **Důležitost**

Příslušná aktivita (např. popíjení alkoholického nápoje nebo „brouzdání“ po internetu) se stává nejdůležitější v životě, dominuje myšlení, pocitům, chování. A pokud se právě své závislosti závislý nevěnuje, přemýšlí alespoň, kdy se oné činnosti bude věnovat příště.

#### **Změna nálady**

Pokud činnost, na níž jsme závislí, právě nevykonáváme, mění se nám nálada – nejsme schopni se řádně soustředit atp.

#### **Zvyšování tolerance**

Tolerance na určitou dávku látky nebo činnosti se zvyšuje, to znamená, že musíme hrát počítačové hry či fetovat čím dál víc, aby nás to těšilo a dostavil se příslušný efekt.

#### **Abstinenční příznaky**

Po přerušení činnosti, na níž jsme závislí, se dostavují nepříjemné psychické či fyzické pocity.

#### **Konflikt**

Dochází ke konfliktu mezi naší závislostí a okolním světem – rodinou, zájmy, prací, školou apod.

#### **Recidivy**

Recidivami se rozumí opětovné návraty do dřívějších stavů vyvolaných činnostmi, na níž jsme závislí, to znamená, že se při dalším kontaktu s předmětem naší závislosti dostaneme do již jednou zažívaného stavu podstatně rychleji než při prvním kontaktu.

Jedním z dělení závislosti je rozdělení na **pasivní závislost**, což je třeba **sledování televize a aktivní závislost**, což by mohla být právě **závislost na internetu nebo hraní počítačových her**. Dále je třeba rozlišovat mezi fyzickou a psychickou závislostí. Při psychické závislosti pocítujeme neodolatelnou touhu po stavu (pocitech), který nám látka či činnost přináší, zatímco při fyzické závislosti se po vysazení objevují abstinenční příznaky fyzického rázu. Psychická závislost tedy často předchází závislosti fyzické. Vzhledem k tomu, že závislost na internetu je nechemická (na rozdíl od většiny drog), mohli bychom se mylně domnívat, že se zde fyzické příznaky nedostavují. Také v případě nechemické závislosti totiž dochází k rozvoji četných psychických a fyzických symptomů, jakými jsou např. snížená schopnost normálně fungovat v běžném každodenním životě a různé fyzické příznaky – např. bolesti hlavy apod.

Jak tedy vypadá typický „závislák na internetu“? Turkleová (1998) jej popsala jako mladého muže – teenagera, který má málo nebo žádné sociální zkušenosti a nízké sebevědomí. Na téma závislosti na internetu bylo provedeno mnoho výzkumů, žádný však nepřinesl překvapivá či obzvlášť významná zjištění. To, že na internetu jsou závislí častěji muži než ženy, bychom snad mohli očekávat, stejně jako fakt, že ti, kteří jsou na internetu závislí, jej využívají v daleko větší míře, než lidé nezávislí k vyhledávání nových přátel, bavení se, hraní interaktivních her („MUDů“) či virtuálnímu sexu („cybersex“). Vzhledem k tomu, že tyto činnosti jsou zaměřeny na kontakt s lidmi, je možné se domnívat, že k závislosti na internetu vedla tyto lidi jejich osamělost a neschopnost navázat kontakt v běžném životě, i když samozřejmě ani zde nejde o pravidlo a mohou se vyskytovat výjimky. Jsou i studie z nichž vyplývá, že internetu využívají k navazování kontaktu s opačným pohlavím často lidé, kteří jsou nějakým způsobem fyzicky handicapovaní (lidé nepřítažliví, postižení...), a to samozřejmě proto, že komunikace neprobíhá face to face (z očí do očí), ale textově. Tato zjištění nelze však zobecnit a tvrdit, že závislost na internetu se týká pouze a nebo všech těchto lidí.

## 6.4. Počítače a internet<sup>10</sup>

### Modelový příklad

Hynkovi je 17 let. Počítače a počítačové hry ho neodolatelně přitahují. Než usedne k počítačové klávesnici, říká si, že jenom na chvíli něco zkusí, ale pak pro něj přestává existovat čas. Zapomene, že by se měl připravit do školy, a odmítá přijít k společné večeři. Rodiče se mu snažili počítačové hry zakázat nebo jejich provozování omezit na únosnější míru, ale Hynek byl pak nervózní, vztekklý a podrážděný. Když ale nechali rodiče jeho problému volný průběh, doba, kterou Hynek trávil u počítače, narůstala. Asi nikoho nepřekvapí, že jiné zájmy a jiná potěšení ustoupily do pozadí. Hynek má navíc vážné studijní problémy, zhoršil se jeho zrak a také se objevily bolesti páteře a problémy se zápěstími. Hynek ví, že to souvisí s počítačem, ale přesto v nadměrném věnování se počítačům pokračuje.

Že vám tento příběh něco připomíná. Ale ovšem je to **projev všech šesti znaků závislosti** (silná touha nebo pocit puzení, potíže v sebeovládání, odvykací stav, průkaznost tolerance, postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů a pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků).

Je sice jasné, že o závislost v pravém slova smyslu se jednat nemůže (počítače nelze považovat za „látku“ ve smyslu Mezinárodní klasifikace nemocí), ale zároveň je také zřejmá nápadná podobnost se závislostí.

## 6.5. Návykové chování ve vztahu k počítačům a jiné duševní problémy

Psychiatr N. Shapira (in Ritter, 1998) se svým týmem studoval skupinu 14 osob, jímž působilo obrovské problémy to, že se nadměrně věnovaly Internetu. Např. jedna 31letá žena trávila na internetu více jak 100 hodin týdně a zanedbávala rodinu i přátele. 21letý muž ze sledovaného souboru přestal kvůli své náruživosti navštěvovat vysokou školu a byl z ní vyhozen poté, co se kamsi tajemně ztratil a byl nalezen až v univerzitní počítačové učebně, kde strávil týden nepřetržitě napojen na internet. Zmíněný odborník řadí patologický vztah k počítačům mezi návykové a impulzivní poruchy (tedy do stejné skupiny jako patologické

---

<sup>10</sup> NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000, str. 34–36.

hráčství, kleptomanie nebo patologické nakupování). Upozorňuje však na okolnost, že ve skupině osob, které sledoval, byl zjištěn vysoký výskyt duševních problémů. Jednalo se zejména o bipolární afektivní poruchu, úzkostnou poruchu (např. sociální fobii fobii), bulimii nebo jinou poruchu příjmu potravy, patologické nakupování, sklon k nezvládanému hněvu a zneužívání alkoholu nebo jiných návykových látek. Podle jiných výzkumů může nadměrné věnování se internetu souviset i s nezvládaným manželským konfliktem nebo syndromem vyhoření (tedy chronickým pracovním stresem).

## **6.6. Podněty pro praxi**

Zdá se, že „závislí na počítačích“ tvoří nesourodou skupinu. Při překonávání tohoto problému je vhodné analyzovat potřeby, které se takto postižení pokoušeli prostřednictvím počítače uspokojovat, a pomoci jim nacházet vhodnější alternativy.

## **6.7. Přehled některých rizik**

### **Okolnosti, které mají blízko k návykovému chování:**

- Nadměrné věnování se počítači jako pracovnímu prostředku a nástroji. V tomto případě může problém souviset s workoholismem.
- Počítačové hry. Jejich rizikovost, zejména pro děti, je evidentní. Patří sem zanedbávání školy, zaostávání v sociálních dovednostech, rizika pro zdravý vývoj pohybového systému, prvek násilí a riskování v mnoha počítačových hrách, virtuální nevolnost (poruchy rovnováhy po hře, např. po leteckém simulátoru) apod.
- Internet a pornografie. Právě pornografické stránky patří na internetu k nejnavštěvovanějším. K tomu možná přispívá zdánlivá anonymita (skutečně zdánlivá, protože pro vašeho šéfa nebo provozovatele příslušného serveru není většinou žádný problém zjistit, kde jste se po internetu pohyboval a co jste tam hledal).
- Nadměrné časově náročná účast na internetových diskusních skupinách („chat“), takže takto postižený člověk často zanedbává své reálné vztahy pro mělké a povrchní kontakty po internetu.

## 7. Jak se závislost na internetu léčí?

Na toto napsala knihu Američanka Dr. Youngová (Zouny, 1998). Strategie, které v ní autorka doporučuje, nejsou při léčbě návykových problémů neznámé. Jedná se především o práci s motivací, změnu životního stylu, využívání vlivu širšího okolí, rozpoznávání spouštěčů a vyhýbání se jim nebo jejich lepší zvládnutí, prohlubování sebeuvědomění, udržování dobrého stavu a prevence relapsů. Autorka také správně upozorňuje na skutečnost, že návykové chování ke vztahu k internetu může být formou úniku před jinými duševními problémy, které je třeba také léčit.

### 7.1. Podněty pro praxi

Následují některé tipy týkající se prevence vzniku „závislosti“ na internetu a počítačích u dětí:

- Rozpoznávat včas varovné známky, jako jsou náhlé zhoršení prospěchu a chování, únavnost, ztráta zájmů a ubývání kvalitních přátel.
- Vyplatí se dobře spolupracovat s dalšími členy rodiny, zejména s těmi, kteří jsou ve společné domácnosti.
- I zde je důležitá „tvrdá láska“, tedy dávat najevo zájem a vřelost, ale také projevit obavy, upozornit na problémy a trvat na změně.
- Stanovit přiměřená pravidla týkající se práce s počítačem i dalších stránek života dítěte a trvat na jejich prosazování.
- Umístit počítač na místo, kde na něj bude rodič vidět. Sníží se tím riziko jeho nevhodného používání (pornografie, násilné hry) a dospělí budou mít lepší přehled o množství času, který takto dítě tráví.
- Rozvíjet jiné zájmy dítěte, uvažovat o dalších způsobech trávení volného času.
- Vyhledat včasnou psychologickou nebo další odbornou pomoc pro případné duševní nebo jiné problémy dítěte.

## 8. Internet, počítače a vzdělávání

### Co dělají adolescenti na internetu?<sup>11</sup>

V září 1995 používalo internet téměř 90 % dospívajících ve věku 12–14 let, stejný počet ve skupině 15–17 a 77% adolescentů ve věku 18–20 let. Chlapci i dívky používají internet v mladší a střední adolescenci v podobné míře, ve věkové skupině 18–20 let je poměr v používání internetu u dívek a chlapců 73 % ku 83 %. Část adolescentů však používá internet pouze ve škole, možnost využití internetu doma mají u všech sledovaných věkových skupin dvě třetiny dotázaných adolescentů.

Pokud jde o dobu strávenou na internetu, ta v průběhu adolescence narůstá a navíc se pro obě pohlaví diferencuje. Jestliže jsou v časně adolescenci rozdíly mezi děvčaty a chlapci minimální (ve věkové skupině 12–14 let tráví dospívající na internetu v průměru 6,6 respektive 6,7 hodin týdně), ve střední a pozdní adolescenci je již patrný rozdíl (15–17letí chlapci 9,7 hod. a dívky 8,2 hod. týdně, 18–20letí chlapci 10,8 a dívky 9,4 hodin týdně). Souhrnně se dá říci, že čím je adolescent starší, tím tráví na internetu více času. Souvisí to pravděpodobně s vyšší rodičovskou kontrolou u nejmladších adolescentů a s rostoucími možnostmi přístupu k internetu u nejstarších (například v internetových kavárnách apod.).

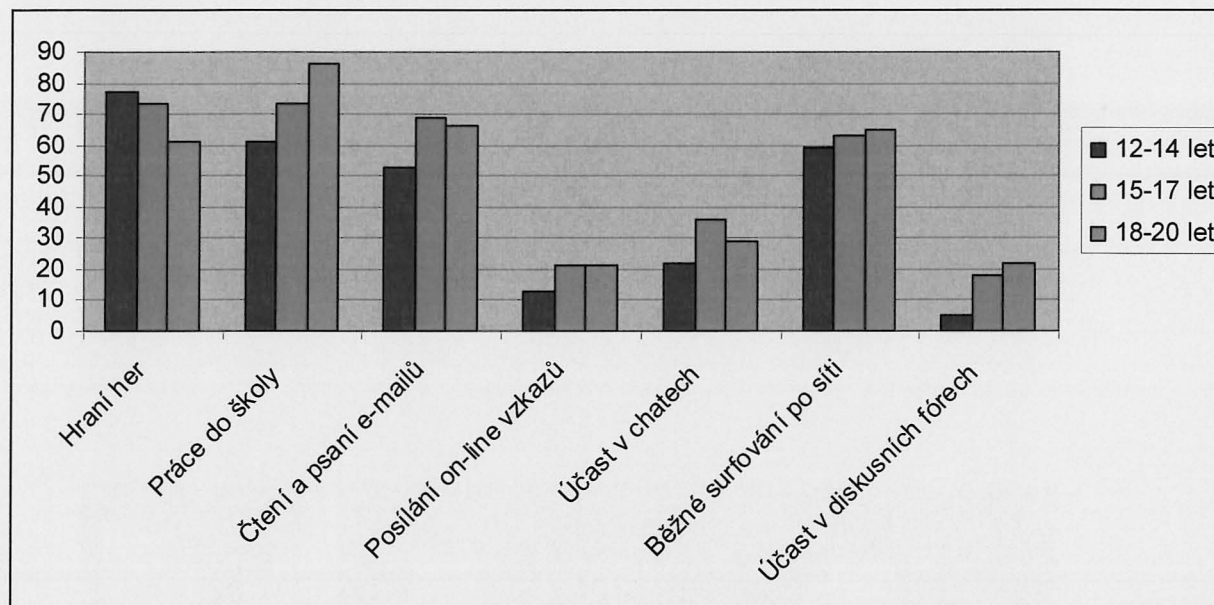
Následující obrázek (viz obr. 1) ukazuje, kolik procent uživatelů internetu se v jednotlivých věkových skupinách přihlásilo k pravidelnému provozování nabídnutých aktivit (minimálně 10 minut týdně).

---

<sup>11</sup> MACEK, P., LACINOVÁ, L.: *Vztahy v dospívání*. Brno: Barrister & Principál, 2006, str. 163.

Obrázek 1:

**Hlavní aktivity adolescentů na internetu, u kterých tráví minimálně 10 minut týdně  
(% uživatelů těchto aktivit)**



## 8.1. Mezinárodní výzkumy EOOD–PISA<sup>12</sup>

Výzkum PISA (Programme for International Student Assessment) si klade za cíl pravidelně v tříletých intervalech (2000, 2003, 2006) monitorovat vědomosti a dovednosti patnáctiletých žáků v **mateřském jazyce**, v **matematice**, v přírodovědných předmětech a v dalších vybraných oblastech a zjišťovat, jaké faktory související s osobností žáka a školou, kterou navštěvuje, tyto vědomosti a dovednosti ovlivňují. Výzkum přináší nový pohled na hodnocení výsledků vzdělávání tím, že neklade důraz na učivo, které je dáno učebními osnovami, ale na vědomosti a dovednosti důležité pro plnohodnotné uplatnění žáků v moderní společnosti, například na pracovním trhu.

Odborníci členských zemí OECD se při zadávání tohoto výzkumu museli sjednotit na obecné definici gramotnosti a na systému jejího zjišťování. PISA neměří gramotnost prostým součtem splněných nebo nesplněných úkolů.

<sup>12</sup> BRDIČKA, B.: *Role internetu ve vzdělávání*. Kladno: AISIS, 2003, str. 101.

## 8.2. Výzkum OECD/CERI – ITC a kvalita vzdělávání

Na začátku roku 1998 se uskutečnilo neformální setkání ministrů školství zemí OECD, na němž bylo Centrum pro školský výzkum a inovace (CERI) pověřeno přípravou výzkumu zabývajícího se vztahem technologií ke kvalitě vzdělávání. Hlavním záměrem bylo vypracovat doporučení vládám, jak nejlépe provádět plány zavádění ITC do škol. Ve skutečnosti v té době již mnoho států začalo tyto nákladné programy realizovat. CERI připravilo tříletý výzkumný program, kterého se nakonec zúčastnilo 23 zemí z celého světa. Celkem bylo vypracováno 94 případových studií popisujících inovativní využití ITC ve školách. První výsledky byly publikovány v březnu 2002 ve studii Richarda Venez a Cassandry Davis.

## 8.3. Závěry, které se dotýkají učitelů

Hlavní závěr je formulován takto: „Samotné technologie jsou jen zřídka důvodem ke změně, mohou však dát podnět k realizaci předem neznámých výukových inovací.“

Termín inovace je tímto výzkumem chápán jako označení pro kvalitativní pozitivní změnu činnosti školy. Pro zpracování případových studií byly vybírány pouze takové aktivity, kde se inovace dělá na úrovni celé školy, ne jen u omezeného počtu učitelů nebo jediného předmětu. Školy jsou považovány za ideální vzdělávací organizace tehdy, jsou-li schopny vlastního sebezdokonalování, poučení z vlastních omylů a dokáží-li do své funkce promítnout nově získané poznatky. Aby škola mohla taková být, musí její vedení prosazovat takovou úroveň spolupráce, která nutí učitele starat se o úspěch ostatních i celé školy jako by to byl úspěch jejich vlastní.

## Hráč a škola

Na internetu se objevila informace na stránkách BBC<sup>13</sup>, že britští vědci v nových studiích uvádějí, že počítačové hry mohou zlepšovat proces učení, a tudíž by měly figurovat

---

<sup>13</sup> *Počítačové hry „by měly figurovat“ v studijních plánech.* [www.bbc.co.uk/czech/worldnews](http://www.bbc.co.uk/czech/worldnews) BBC CZECH. Com, středa 27. října 2004.



jako předmět ve studijních plánech škol. Možná se někomu může zdát toto tvrzení absurdní a nepochopitelné, ale musím podotknout, že jsem se během své badatelské činnosti setkala s mladým mužem, který působil na malé základní škole, kde vyučoval volitelný předmět „Progamigové hraní počítačových her“. Není v této aktivitě osamocen, např. profesor Barney Oram vyučuje na střední škole kromě úvodu do filmových, televizních a hudebních studií i počítačové hry. Studie dále uvádí, že dle odborníků z Institutu pro výzkum vzdělávání na University of London je u mládeže gramotnost při hraní počítačových her významnou schopností.

Stejně jako je pro studenty důležitá orientace v rozmanitých předmětech, které předepisují školní osnovy, žáci by měli rozumět i počítačovým hrám. „Jako všechny ostatní hry i počítačové a videohry poskytují nejen zábavu, ale podporují i sociální rozvoj dítěte. Hraní her a diskuse o nich představuje důležitou součást života mladých lidí.“

**Pedagog Tomáš Houška uvádí ve svém článku „Počítačové hry ve školních lavicích<sup>13</sup>“, že strategické hry zaměřené na historii jsou požehnáním pro učitele zeměpisu a dějepisu. Rozhodně však nechce nabádat k hraní počítačových her v hodině. Nechme hry jako dobou zábavu, která žákům pomůže zvládnout některá fakta.**

Nedoporučuje, aby hry nahradily vyučovací hodinu, ale aby sloužily jako pomůcka při vyučování. Některé žáky zasáhne velkým motivačním nábojem, to je velký přínos. Nikdy však nezkoušejme do hraní žáky nutit, hrát v hodinách či nějaké jiné zhůvěřilosti – jako například psát písemky dotazující se na fakta ze hry (nesmějte se, takovou paní učitelku jsem zažil).

Kouzlo her spočívá ve vytváření virtuálního světa, v němž se hráč stane třeba středověkým králem a musí vládnout. Čím je hra vytvořena lépe, tím víc hráče přesvědčí o realitě herního světa. To je síla her. A současně odtud plyne i nebezpečí her: Pokud budeme chtít vidět odvrácenou stránku, nebezpečím dobrých her je vytvoření dokonalé iluze – a hráč pak může žít neskutečný život, který se mu snadno stane náhražkou života skutečného.

**Násilí:** Pokud hráč bojuje s upíry, toto nebezpečí nehrozí, protože není-li vyloženě slaboduchý, chápe, že hra nemá s realitou nic společného. To je ostatně i odpověď na nebezpečí přenosu násilí z her. Je-li násilí dostatečně pitoreskní a případně paradoxně i brutální, k přenosu nedojde.

## Sebehodnocení hráčů počítačových her v adolescenci<sup>14</sup>

Sebehodnocení se používá pro označení jáské zkušenosti manifestující jako celkový vztah k sobě nebo hodnota sebe sama a je součástí sebepojetí. Termín spíše označuje proces, i když je také používán pro výsledek tohoto procesu. Důležitou roli při sebehodnocení hrají signály z okolního prostředí a emotivita.

Výzkumů zaměřených na sebehodnocení hráčů počítačových her není příliš mnoho. Úroveň sebehodnocení (self-esteem) hráčů ve svém výzkumu zjišťovali Collwell, Grady a Haiti (1995). U dívek byl objeven negativní vztah mezi sebehodnocením a hraním elektronických her. Funková a Buchmanová (1996) se ve svém výzkumném projektu zaměřily na vztah mezi hraním a sebepojetím. Potvrdily vztah mezi sebepojetím a hraním elektronických her u dívek. Byl nalezen negativní vztah mezi množstvím času věnovaného hraní a percepcí sebepojetí v těchto oblastech: globální sebeúcta, školní kompetence, sociální akceptace, postoje, sportovní kompetence.

Jeden z možných přístupů k výsledkům, jež se týkají sebehodnocení žáků, je naznačen v práci Griffithse a Hunta (1993). Autoři považují hraní elektronických her za druh normativní činnosti. Podle teorie sociální identity se jedná o typ činnosti, která napomáhá definování členství ve skupině. Pokud je tento přístup správný, není překvapující, že se našlo tolik chlapců, který prožívají svůj volný čas hraním elektronických her a mají často potřebu setkávat se svými přáteli. Naproti tomu pro dívky jde o činnost nepříliš populární, a tedy i méně normativní. Dívky – hráčky jsou tak nuceny stát mimo standardní hodnoty své skupiny (Collwel, Grady, Haiti, 1995).

### Školní úspěšnost

Podle výzkumu Roeho a Muijse (1998) je intenzivní hraní spojeno s negativními důsledky v některých složkách sebepojetí. Tzv. náruživí hráči („heavy players“) dosahovali signifikantně nejnižších výsledků v oblasti školního výkonu, sebehodnocení a socializace.

---

<sup>14</sup> VACULÍK, M. Hráči počítačových her v adolescenci. Československá psychologie, Praha: AV ČR, 44, 2s, str. 279-286.

## 9. Dotazník závislosti na internetu<sup>15</sup>

Tento test sice není exaktní, ale odpoví-li respondent více jak 3x ano, měl by se zamyslet nad svým vztahem k internetu. Pokud ano odpoví více než 7x, měl by uvažovat o návštěvě u psychologa.

1. Nejste-li zrovna on-line, přemýšlíte, co budete dělat příště, až budete?
2. Je internet ve vašem hodnotovém žebříčku na jednom z prvních míst?
3. Zhorší se vám nálada po tom, co se musíte odpojit z internetu?
4. Zdá se vám, že se hůř soustředíte, nejste-li on-line?
5. Zdá se vám po odpojení od internetu svět značně neskutečný?
6. Trávíte na internetu stále větší množství času (z jiných než pracovních či jiných povinností)?
7. Potřebujete na internetu stále více času, abyste dosáhl toho, co chcete?
8. Máte nepříjemné psychické či fyzické pocity po tom, co se odpojíte?
9. Chtěl jste snížit čas, který trávíte on-line, ale nepodařilo se to?
10. Přes nějaké problémy, které jste měl kvůli používání internetu, jste on-line v nezmenšené míře?
11. Omezil jste kvůli internetu nějaké své zájmy – sportovní, kulturní, rekreační?
12. Měl jste kvůli internetu potíže s vykonáváním svých pracovních, rodinných či školních povinností?
13. Myslíte, že se kvůli internetu vídáte méně s přáteli?

---

<sup>15</sup> ŠMAHEL, D. Psychologie a internet. TRITO: Praha, 2003, str. 144–145.

## 10. Vlastní výzkum

### 10.1. Úvodem

Výzkumu, jehož sběr dat se uskutečnil 20. 10. 2005 až 30. 11. 2005 a 5. 10. 2006 až 11. 10. 2006, se zúčastnilo celkem 120 respondentů. Tato data byla nashromážděna převážně během Invexu, který se koná každoročně na brněnském výstavišti a je zaměřen na informační technologie. Respondenti, kterým byli předloženy dva dotazníky (Dotazník zaměřený na zmapování hráčské komunity a DOPEN – standardizovaný Eycensckův osobnostní dotazník), byli vybráni ze skupiny hráčů počítačových her, kteří navštívili Invex jako náhodní hosté nebo byli přítomni na Mistrovství v počítačových her ČR, který pořádá Českomoravský svaz progamingu a společnost PROGAMERS. Jednalo se o hráče ve věkové skupině 10 až 45 let (viz. Graf č. 1). Nejsilněji byla zastoupena skupina 16–20 let (přibližně 60 respondentů). Oba použité dotazníky byly předloženy pouze osobám, které hrály minimálně rok nejméně 5 hodin týdně v aktivní fázi hráčství.

Cílem výzkumu byly zjistit informace o osobnosti počítačového hráče, jeho sociálních vazbách, osobnostní typologii a školní úspěšnosti a následné využití těchto údajů pro vlastní bádání.

V návaznosti na výzkumné šetření jsme zjišťovali, zda existuje souvislost mezi hraním počítačových her a osobnostním zaměřením jedince. Výzkumnou otázku jsme zjišťovali EOD. Zajímala nás otázka, jakými osobnostními typy jsou počítačová hráči.

## **Teoretická východiska výzkumu**

### **Výzkumný problém**

Vliv hraní počítačových her na školní úspěšnost hráče (žáka).

Existuje vztah mezi hraním počítačových her a typem osobnosti?

### **Cíl**

Cíle výzkumného úkolu jsou zaměřeny na vypracování metodiky zjišťování informací o osobnosti počítačového hráče (žáka), objektivizaci základních údajů o hráči (žákovi), jeho sociálních vazbách, osobnostní typologii a školní úspěšnosti a následné využití těchto údajů při psaní diplomové práce.

### **Základní soubor**

Počítačová hráči dle teoretických východisek. Jedná se o skupinu, která není vymezena věkově. Podmínkou je minimálně rok hraní počítačových on-line her v době, kdy byl respondent žákem nebo studentem. Výzkum není vymezen místně a zkoumají se hráči z celé České republiky.

### **Výběr (vzorek)**

Při výzkumu byl použit záměrný výběr základního souboru. Pro zkoumané je typickým znakem, že hrají hry na PC. Do tohoto vzorku nejsou zařazeni tzv. gambleři a hráči, kteří hrají pouze na konzolích.

### **Velikost vzorku**

Minimální velikost vzorku byla stanovena na 120 lidí.

# Hypotézy

## Hypotézy hlavní a dílčí

**H I.** Předpokládáme, že existuje vztah mezi hraním počítačových her a školní úspěšností.

**H 1** Předpokládáme, že hráči počítačových her dosahují převážně středoškolského vzdělání ukončeného maturitou, protože zvládnutí počítačových her vyžaduje určité intelektové předpoklady.

**H 2** Předpokládáme, že mezi vzděláním rodičů a hraním počítačových her jejich dětmi je vztah. Čím vzdělanější rodiče, lze předpokládat intenzivnější hráčské činnosti.

**H 3** Předpokládáme, že mezi hraním počítačových her, kázeňskými problémy a školní úspěšností je souvislost. Intenzivní hráčská činnost negativně ovlivňuje chování a způsobuje kázeňské problémy.

**H II.** Předpokládáme, že hraní má vliv na budoucí a stávající profesní život hráčů. Vybírají si profese spojené s IT.

**H III.** Na to, zda se člověk stane počítačovým hráčem, mají kromě osobnosti (Eysenckova teorie osobnosti) vliv tyto další vlivy:

Tyto všechny faktory ovlivňují sféru vlivu(tabulka)

- a) věk, kdy hráč začíná hrát
- b) jeho pohlaví
- c) typ vzdělání – druh školy, kterou hráč studuje/studoval
- d) kvality hry
- e) sociální a rodinné vztahy/partnerské vztahy
- f) mimoškolní a zájmová aktivita
- g) tým, kde hráč hraje
- h) co ho motivuje k hraní
- i) pohledem okolí na hráčovu aktivitu
- j) druhem hry, kterou hraje
- k) potřebami

## Dotazník

### Popis dotazníku

Dotazník se skládá celkem z 29 otázek. Otázky zjišťují věk, pohlaví, jakou školu studoval nebo studuje, jakou mají úroveň vzdělání jeho rodiče, zda hraní počítačových her ovlivnilo jeho výběr práce, reakce při hraní a emoce, které v něm hraní vyvolává, osobní vztahy a jiné zájmy.

### Hodnocení a interpretace

Uzavřené a otevřené odpovědi jsou zpracované v programu Microsoft Excel do sektorových (výsečových) grafů. U dotazníku nedošlo ke standardizaci.

### Administrace

Vyšetřovaná osoba si vybírá z otevřených a uzavřených odpovědí. Doba dotazování se obvykle pohybuje mezi 10 – 15 minutami. Věková hranice pro používání dotazníku je stanovena, je možno jej aplikovat od 9 do 40 let. Vzhledem k tomu, že byly dotazníky zatím pokládány dětem minimálně 10 let starým, tak není jasné, zda by byly srozumitelné i dětem mladším.

## Eysenck - JEPI<sup>16</sup>

Eysenck je přesvědčen, že faktory introverze a neerotičnosti (lability) umožňují popsat osobnost lépe než jiné faktory. Dává je do vztahu se čtyřmi klasickými temperamenty.

JEPI byl upraven a restandardizován na naši populaci Miglierinim a Vonkomerem a byl vydán pod názvem *Eysenckův osobnostní dotazník (EOD)*.

### Popis testu

EOD se skládá celkem z 57 otázek, z nichž 24 měří extroverzi (E škála), 24 položek diagnostikuje neurotické tendence (N škála) a 9 položek tvoří stupnici lži (L škála). Test je k dispozici ve dvou paralelních formách A a B.

---

<sup>16</sup> MIGLIERI, B., VONKOMER, J. *Príručka pre administráciu a interpretáciu Eysenckovo osobnostného dotazníku EOD*. Bratislava: Psychodiagnostické a diagnostické testy, 1979.

## Administrace

Vyšetřovaná osoba odpovídá „ano“, „ne“ na všechny otázky. Doba snímání se obvykle pohybuje mezi 5 – 15 minutami. Věková hranice pro používání testu není přesně stanovena, je možno jej aplikovat asi od 14 let výše.

## Hodnocení a administrace

Signifikační odpovědi ve všech třech škálách zjistíme pomocí šablony. Každou z odpovědí hodnotíme jedním bodem. Další manipulace se skórem již nejsou nutné, srovnáme je s normami.

Při použití jedné formy dotazníku ukazuje L skóre 4–5, že pravděpodobně došlo ke zkreslení výsledků.

Restandardizační soubor našich autorů sestával z 22 různých skupin o celkovém počtu 2 000 osob. Československé výsledky: E = 22,90, N = 14,86 – 22,58 (v obou případech se jedná o součty skóre A a B).

## N faktor

Je ve vztahu k vrozenému stupni lability autonomního nervového systému, zatímco **E faktor** se úzce vztahuje ke stupni excitace a inhibice v centrálním nervovém systému. Silný vliv E a N se ukázal v mnoha studiích.

## Škály E a N

Škály E (extroverze – introverze) a N (labilita – stabilita). Obraz extroverze a introverze je podobný Jungovu, ale není identický.

Typický **extrovert** je družný, má rád společnost, má mnoho přátel, je hovorný, nerad sám čte, nebo studuje. Touží po vzrušení, rád riskuje, pohotově využívá příležitosti, rád se předvádí. Koná na základě momentálních podnětů a je celkem impulzivní jedinec. Rád vtipkuje, má vždy pohotovou odpověď a má rád změny. Je bezstarostný, lehkovážný, optimistický, vyhledává zábavu a potěšení. Upřednostňuje pohyb a dění, má sklony k agresivitě, lehko se rozčílí. Obvyčejně má svoje city pevně pod kontrolou a ne vždy je spolehlivý.

Typický **introvert** je klidný, uzavřený a nenápadný typ člověka, zahleděný do sebe, se zálibou spíše v knihách než lidech. Je zdrženlivý a udržuje si odstup od lidí, s výjimkou nejbližších osob. Má sklon dopředu plánovat, nedůvěřuje rozhodnutím a činům na základě momentálních podnětů. Nemá rád vzrušení, každodenní záležitosti bere s patřičnou vážností a



potřebuje dobře uspořádaný život. Svoje city důsledně kontroluje, zřídka se chová agresivně a nerozzlobí a nerozčílí se snadno. Je spolehlivý, trochu pesimistický, klade velkou váhu na etické principy.

**Velmi labilního jedince** (vysoké skóre v N) je možné popsat jako úzkostlivého, plného obav, ustaraného, náladového, často upadajícího do depresí. Pravděpodobně špatně spí a trpí rozličnými psychosomatickými poruchami. Je mimořádně citlivý, intenzivně reaguje na všechny druhy podnětů, má těžkosti uklidnit se i po minimálně emočně aktivizujícím zážitku. Jeho silné emoční reakce interferují s jeho předcházejícím zařazením, což může vést k iracionálním, někdy rigidním reakcím. V kombinaci s extroverzí bývá tento jedinec nedůtklivý a nepokojný, rychle vzplane a nemá daleko k agresi. Když by se měl jedinec s vysokým N popsat jednoduše, dalo by se říct, že je utrápený, nebo že se sužuje. Jeho hlavní charakteristikou je zaobírání se věcmi, které mohou zle dopadnout a silnými emočními reakcemi na takovéto myšlenky. V normální populaci se N pohybuje od 0 do 10.

Na druhé straně **stabilní jedinec** (s nízkým N) má tendenci reagovat emočně pomalu a mírně, emoční aktivace se u něj dostává rychle na původní úroveň. Obvykle je klidný, nerozčiluje se lehko, kontroluje svoje city a nemá sklon trápit se.

## Škála P

Dimenze P (psychoticismus) je méně probádaná. Psychotická osoba je samotářská, lhostejná k druhým. Často způsobuje problémy, nikdy se nepřizpůsobí. Může být krutá a nelidská, bezcitná a neschopná vcítit se nebo celkově necitlivá. Je hostilní k druhým, dokonce i k vlastním přátelům a příbuzným a agresivní dokonce i k milovaným osobám. Má ráda výstřední a neobvyčejné věci, je nevšímavá k nebezpečí. Ráda zesměšňuje druhé, dělá z nich hlupáky a s oblibou pobuřuje své okolí. Jedná se o zvláštního, izolovaného, nepříjemně problémového jedince. Je jako kus ledu, chybí mu city k lidem i ke zvířatům. Socializace je těmto osobám cizí. Objevují se u nich poruchy chování, schizoidní a psychotické chování, ale jen v extrémních polohách. Výše uvedené platí i pro dospělého.

## Typický počítačový hráč v Eysenckově modelu osobnosti<sup>17</sup>

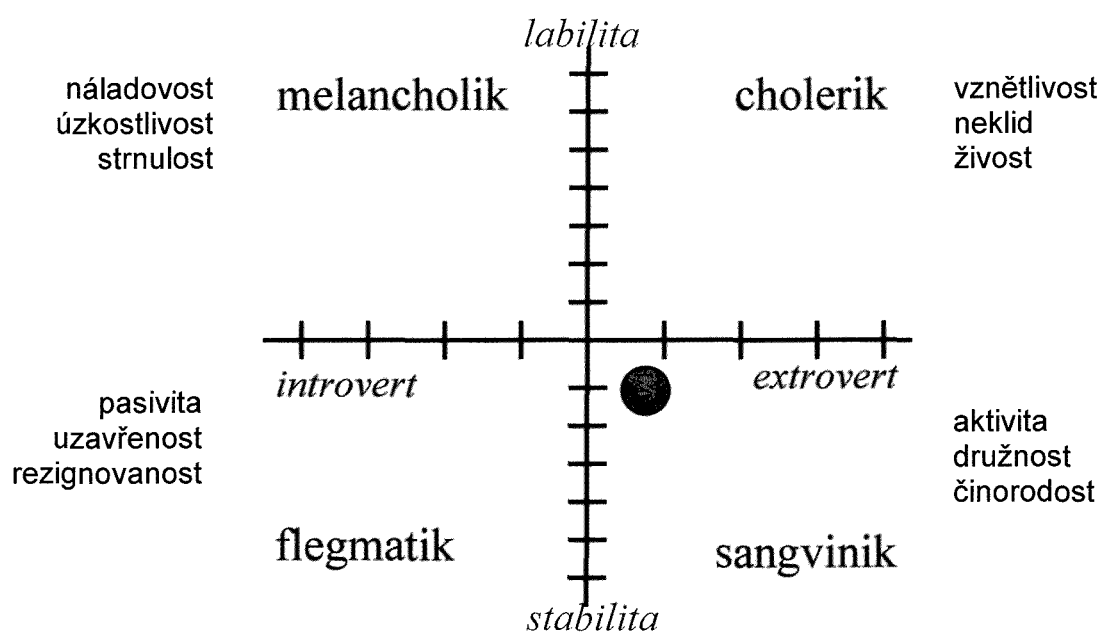
Eysenckova osobnostního dotazníku se zúčastnilo celkem 68 respondentů, kteří byli náhodně vybráni z respondentů, kteří vyplňovali dotazník vlastní konstrukce. Ve škále L tzv. „lžiskóre“ mělo 9 respondentů více jak 5. Tj. 13% dotazníků má sníženou vypovídací hodnotu.

### Celkový přehled

Celkem	Melancholik	Flegmatik	Cholerik	Sangvinik	M/CH	S/CH	S/F
68	4	17	17	22	1	1	6

### Průměrné hodnoty

Respondentů celkem	N škála	E škála	L škála
68	9,7	13,0	3,9



<sup>17</sup> BALCAR, K. Úvod do studia psychologie osobnosti. Chrudim: MACH, 1991.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H. Psychologický slovník. Praha: Portál, 2000.

NAKONEČNÝ, M. Psychologie osobnosti. Praha: Akademia, 2003.

STRNADOVÁ, V. Kurz psychologie I. Hradec Králové: Gaudeamus, 2007.

Hráči jsou na škále extroverze – introverze spíše v oblasti **Extroverze** – (také extraverze. Termín C. G. Junga označující povahové rysy člověka, které vedou k zaměření osobnosti navenek, jako je otevřenost, společenskost (sociabilita), snadná soc. adaptace a kontakt s lidmi, záliba ve změnách a vzrušujících situacích, činnost, výřečnost, sebeprosazování). Většina předpokládá, že počítačový hráči jsou spíše introverti (zaměřenost osobnosti do vlastního nitra, na sebe sama, na svůj vnitřní svět, prožitky, city, myšlenky. Introvert rád plánuje, klade důraz na pravidelnost v každodenním životě, usiluje o kontrolu svých citů, nemá rád vzrušení, mívá tendence k mírnému pesimismu), což se při tomto průzkumu nepotvrdilo.

**Na škále lability a stability jsou blíže ke stabilitě.**

**Labilita** – nevyváženost, nestálost, kolísavost. Náhlé, nepředvídatelné a časté změny nálad. Podněty vyvolávají kvalitativně vhodné emoční reakce, ale nadměrné intenzity. Práh uvolněného afektu je snížen. Z hlediska biochemického nesprávný poměr mezi látkami, které na receptorech vyvolává úzkost, a to úzkost tlumí, ve prospěch látek úzkost vyvolávajících. Je způsobena nedostatkem rodičovské lásky v dětství, neschopností získat uspokojení vlastním úsilím.

**Stabilita** – stálost, vlastnost charakterizována minimální emocionální změnou; schopnost udržet osobnost bez výkyvu při zátěži; z hlediska biochemického správný poměr mezi látkami, které na receptorech vyvolávají úzkost a látkami, které úzkost tlumí.

## Definice temperamentových typů osobnosti

Nejméně byl zastoupen **melancholik** (svědomitý, spolehlivý, zodpovědný za své činy, poslouchá nadřízené. Neúspěch jej dlouho trápí, navenek klidný, samotářský. Bývá často egoistický. Charakteristická přecitlivělost vůči hluku).

Nejčastěji byly zastoupeni: sangvinik, cholerik a flegmatik. Několik typů vyšlo na pomezí.

**Cholerik** – pracuje většinou na řídicích postech, samostatný, věří si a obětuje práci vše. Bývá sdílný, ale pokud není „po jeho“, rozčílí se na nejvyšší míru, je netrpělivý a impulzivní, citově nestálý.

**Flegmatik** – opak cholerika, vše řeší v klidu nemá naspěch, což může hraničit až s pomalostí. Kritikou se nenechá vyvést z míry, řídí se heslem dvakrát měř, jednou řež. Umí pracovat samostatně a je na něj spolehnutí.

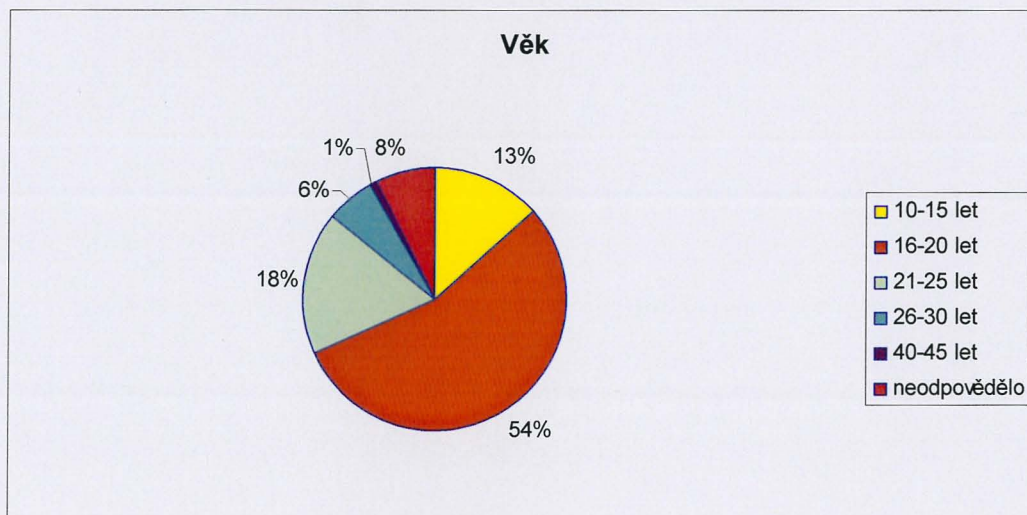
**Sangvinik** – optimističtí lidé, aktivní a výkonní. Rychle se přizpůsobují a pohotově reagují. Jejich negativní stránkou bývá povrchnost, sklon k nadměrné výřečnosti. Bývají nedůslední.

## Vyhodnocení výsledků testu vlastní konstrukce

Základem pro vyhodnocení pravdivosti jednotlivých hypotéz je analýza administrovaných otázek. Dotazník má 29 otázek, každá otázka je doplněna grafem a stručným komentářem.

### 10. 2. Základní údaje

**Graf č. 1 – věkové rozložení respondentů**

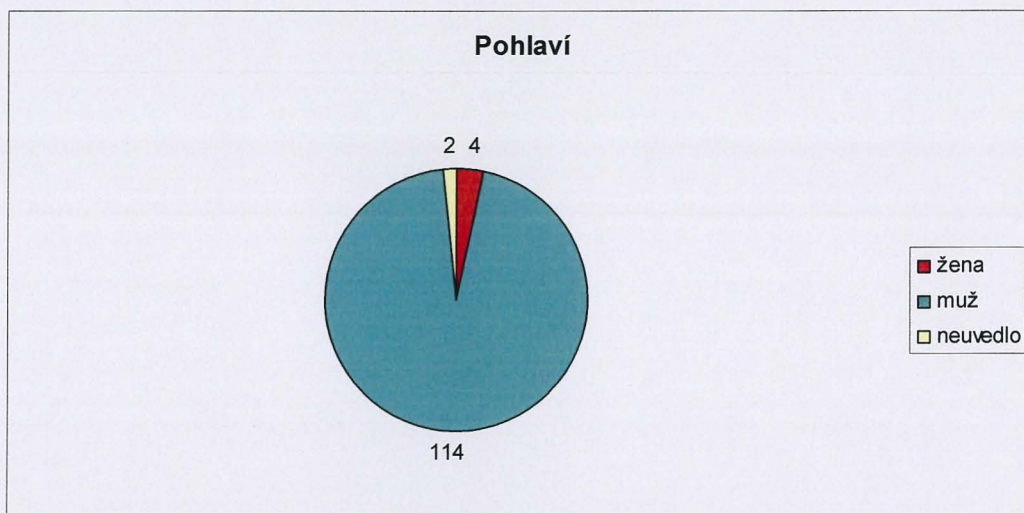


Poměr mezi dívkami a chlapci byl jednoznačně zastoupen především mužskou populací (viz. Graf č. 2), jelikož hraní počítačových her je doménou především mužů, což lze



kromě výchovy vysvětlit i kladnějším vztahem k počítačovým technologiím a technice obecně.

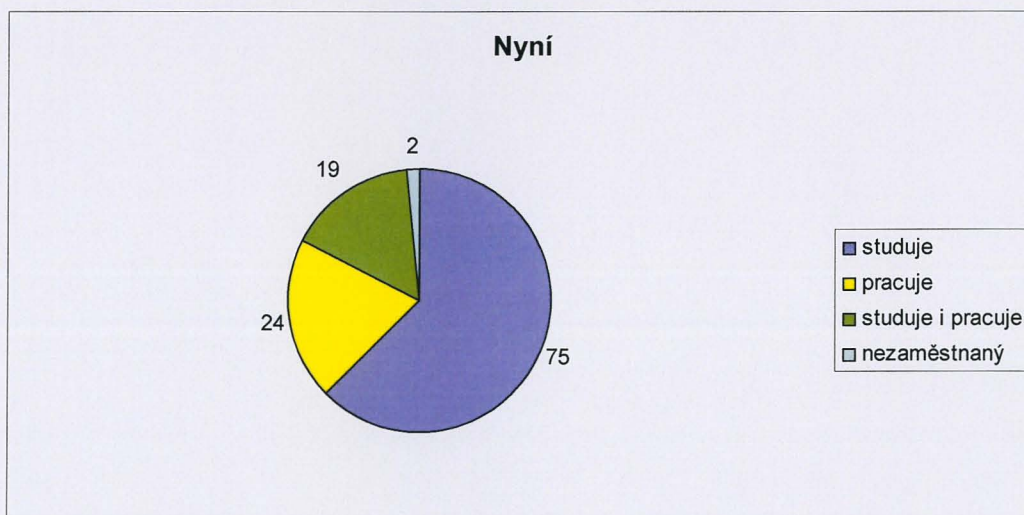
**Graf č. 2 - Pohlaví**



### 10. 3. Studium a pracovní uplatnění

Ze 120 respondentů byla převážná většina studujících.

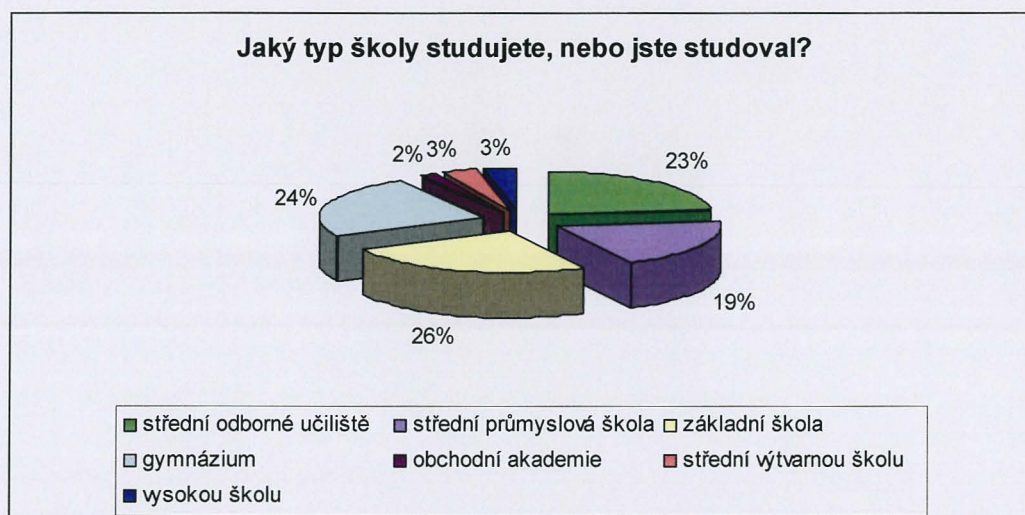
**Graf č. 3 – Studující, pracující a nezaměstnaní**



Snažila jsem se zjistit, zda se jedná o studenty, kteří jsou ladění spíše technicky, a zda se jedná o studijní typy. Vzhledem k tomu, že zvládnutí některých her je poměrně náročné, lze u hráčů předpokládat vysoký intelekt. Respondentů, kteří dokončili základní školu, byl největší počet. Dále byli nejvíce zastoupeni ti, kteří studovali střední odborné učiliště a gymnázium, následuje střední průmyslová škola. Toto zjištění bylo poměrně překvapivé. Poukázalo na to, že hry jsou určeny pro širokou vrstvu populace. Nejen pro ty velmi intelektově nadané.

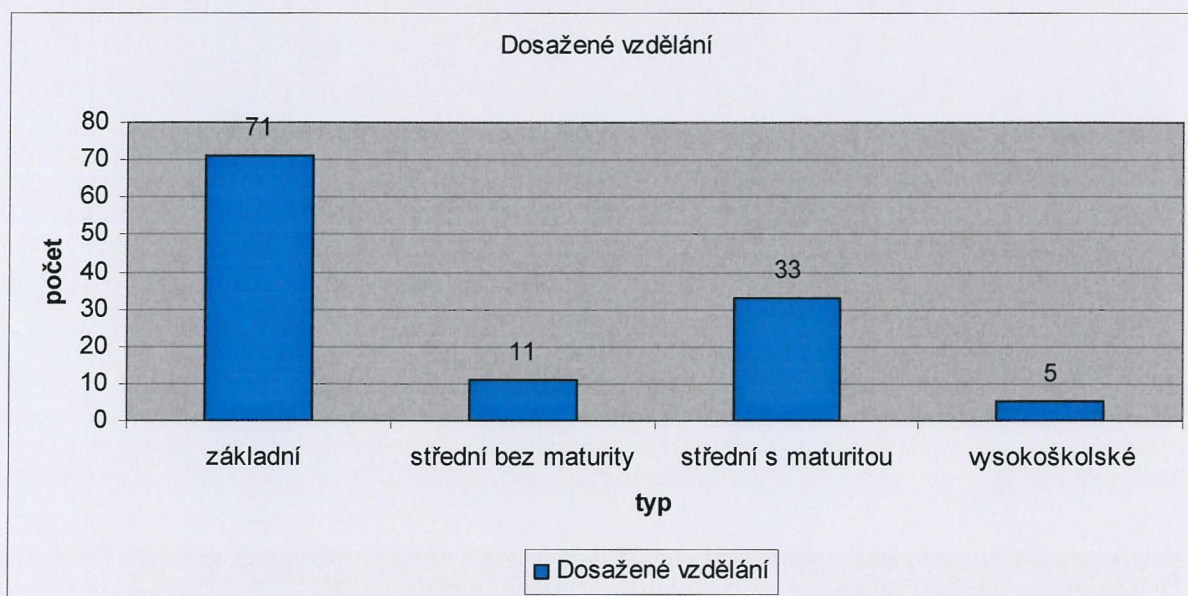


**Graf č. 4 - Studie**



Dle nejvyššího dosaženého vzdělání lze usuzovat, že většina lidí, kteří hrají počítačové hry, je schopná dosáhnout složení maturitní zkoušky a následně studovat i vysokou školu. Z osobních rozhovorů s některými staršími hráči jsem se dozvěděla, že nastoupili na vysokou školu, ale tu nedostudovali. Zaměřovali se na technické obory a nyní mnohdy pracují v IT firmách.

**Graf č. 5 – Nejvyšší dosažené vzdělání**

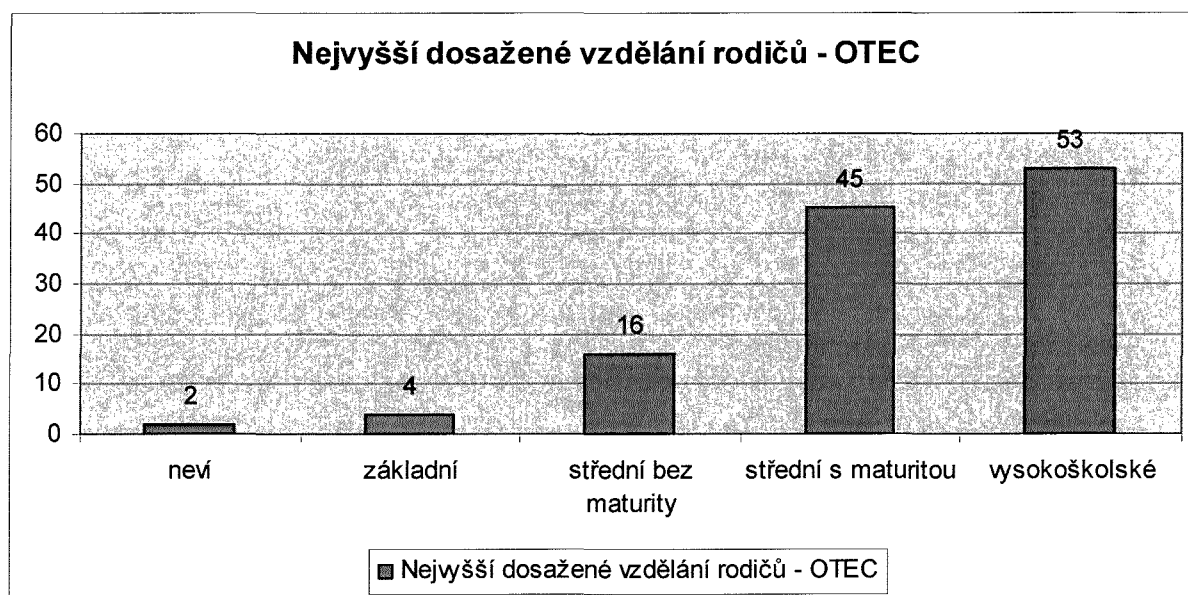


Na otázku: „Dokončil/a jste vždy školu, kterou jste studoval/a?“ Odpovědělo **80 % respondentů ANO** a **20 % respondentů NE**.

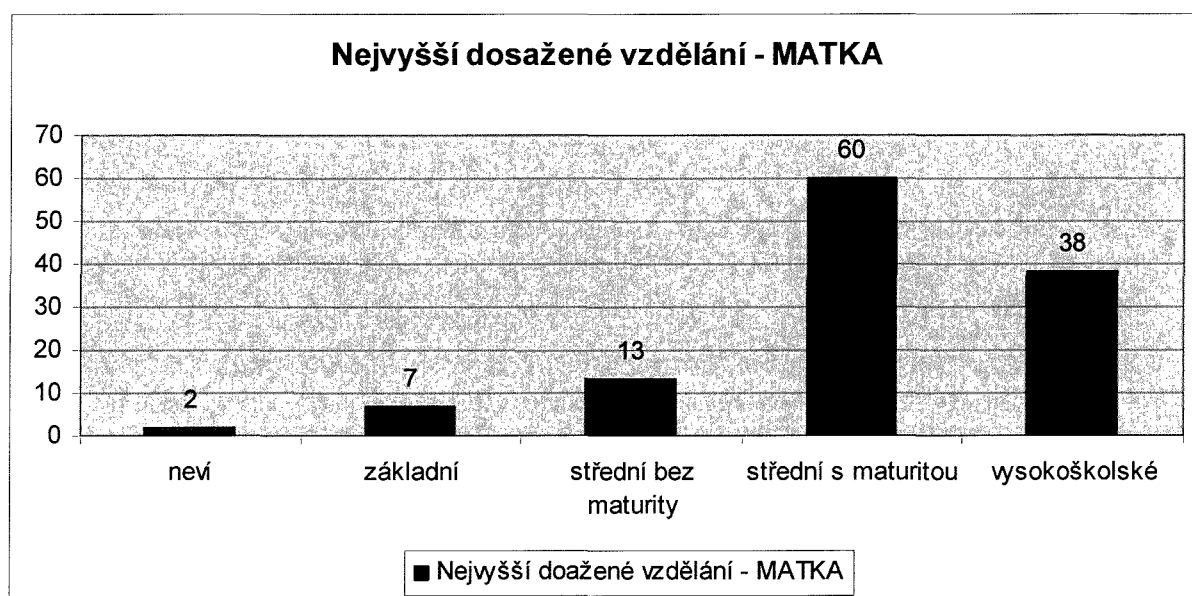
Pro zjištění sociálně ekonomického statusu proběhlo zkoumání zjišťující jakého vzdělání dosáhli rodiče počítačových hráčů. Výsledky poukazují na fakt, že se jedná o rodiny,

v nichž vzdělání hraje důležitou roli. Rodiče respondentů jsou přibližně ve středním věku. Otcové i matky mají velmi vysoké skóre u vysokoškolského vzdělání. **Dá se tedy předpokládat, že ve většině případů zastávají intelektualizované profese.** Otcové mají častěji vysokoškolské vzdělání než matky, ty spíše vedou ve vzdělání ukončeném maturitou, což odpovídá rozložení v populaci. Rodičů se základní školou a středním vzděláním bez maturity je velmi málo. Jedná se přibližně o 16 % procent u otců a o 17 % u matek.

**Graf č. 6 a) – Nejvyšší dosažené vzdělání otce**



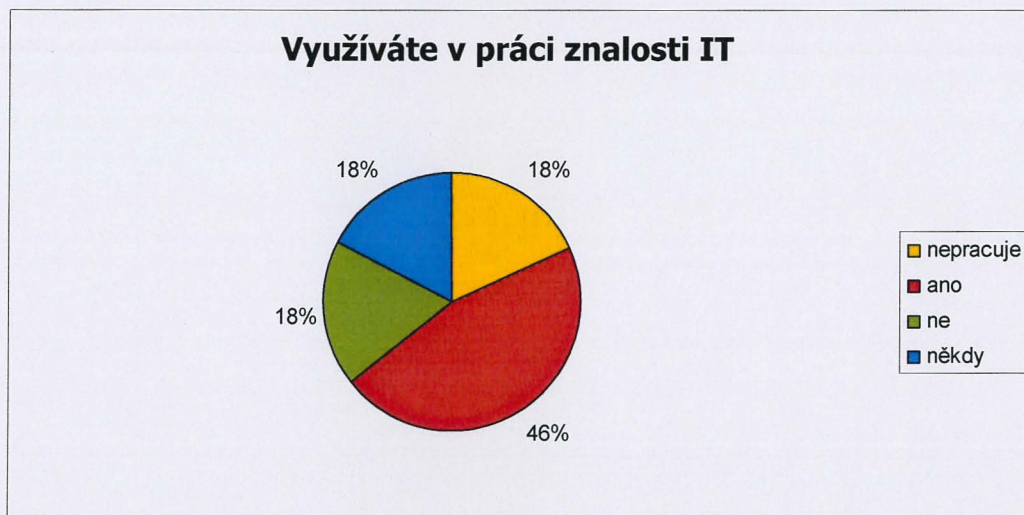
**Graf č. 6 b) – Nejvyšší dosažené vzdělání matky**





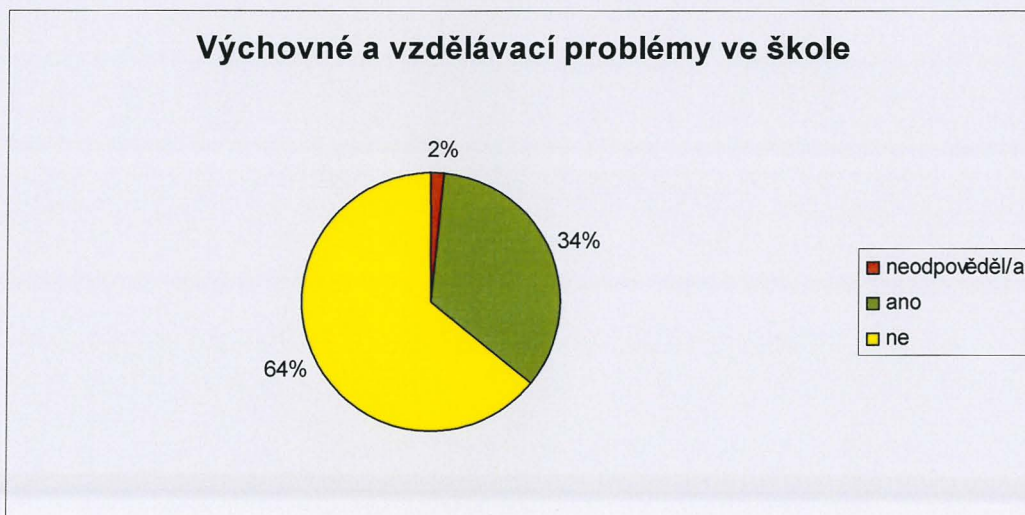
Informace, dovednosti a kontakty, kteří hráči při hraní získají bývají mnohdy jejich velkým ziskem pro jejich pracovní uplatnění. Díky hraní se zlepšují v anglickém jazyce a zacházení s technikou.

**Graf č.7 – Pokud pracujete, využíváte v práci svoje znalosti o informačních technologiích?**



Vzhledem k tomu, že se jedná více o chlapce a muže než o dívky, není tento údaj příliš vypovídající. Chlapci mívají obecně větší kázeňské problémy a stejně tak ani jejich prospěch nebývá na základních a středních školách stejný jako u dívek.

**Graf č. 8 – Měl jste někdy problém ve škole?**

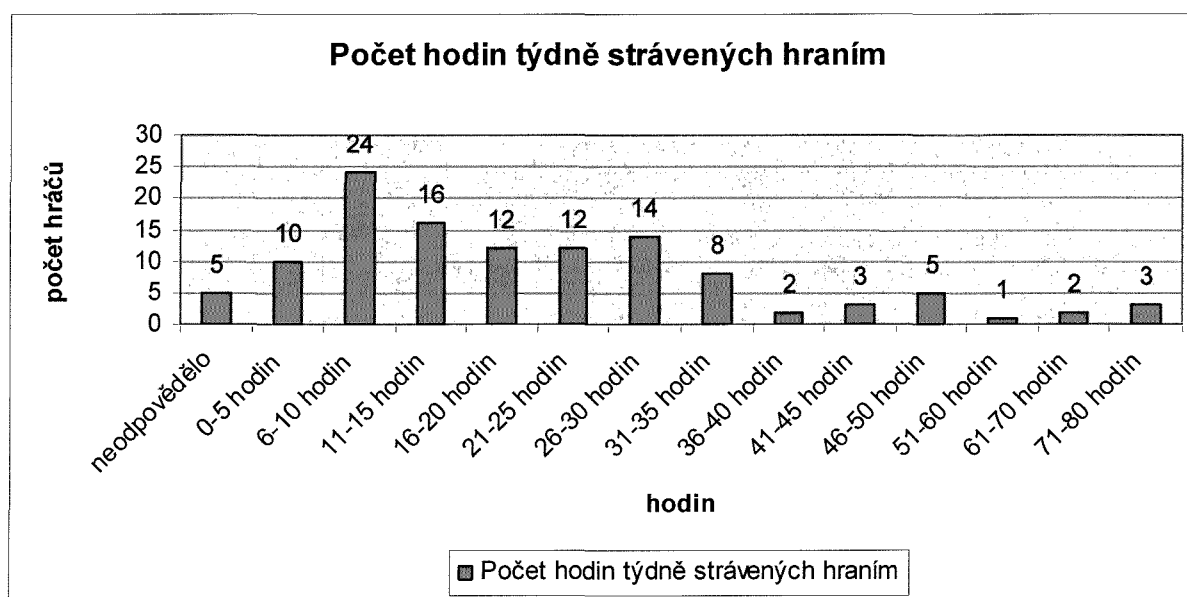




Za velmi důležitý považuji čas, který je věnován hraní počítačových her (hodin/týdně). Průměrný hráč počítačových her hraje **20 hodin týdně**. Toto číslo považuji za velmi vysoké. Kdyby hrál počítačový hráč **denně**, tak by strávil u hraní **2 hodiny a 51 minut**. Tento čas nezahrnuje čas, který tráví na internetu a při jiných činnostech spojených s počítačem. Toto číslo naznačuje, že zábavnost her může být cestou k zanedbávání jiných koníčků a povinností.

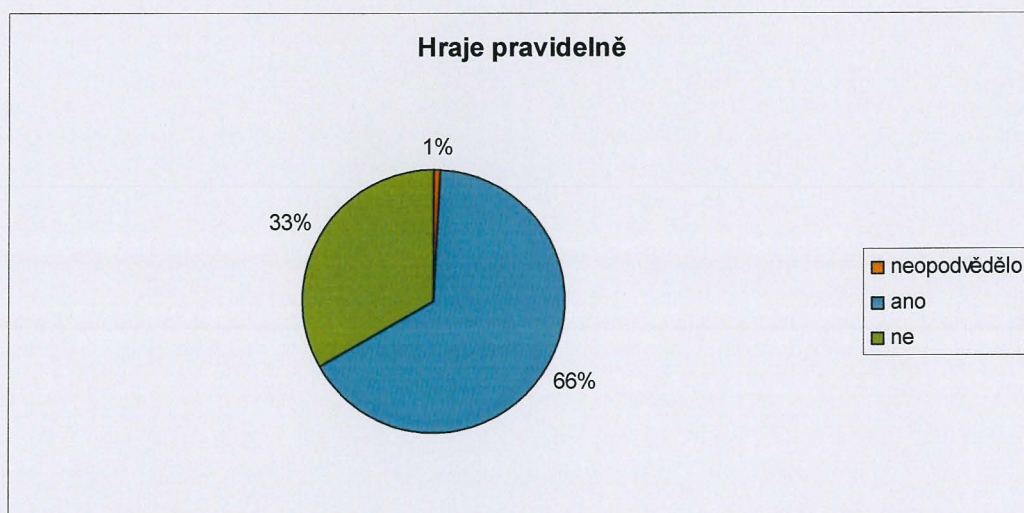
#### 10.4. Je hraní počítačových her „závislost“?

Graf č. 9 – Kolik hodin týdně hrajete?



Většina respondentů uvedla, že se hraní věnuje pravidelně. Hry tedy patří k jejich každodennímu životu a rituálům. Mají tedy bezesporu vliv na jejich studium, ale i osobní život.

**Graf č. 10 – Hrajete pravidelně?**



Hraní je dle Nešpora návykové. Stejně jako u jiných závislostí je i u hraní počítačových her obtížné vzdát se své drogy. Při rozhovorech hráči uvedli, že je často jejich okolí musí od hraní doslova „odtáhnout“. Zaujetí hrou a neschopnost skončit pává rozehrané je mnohdy velkým problémem.

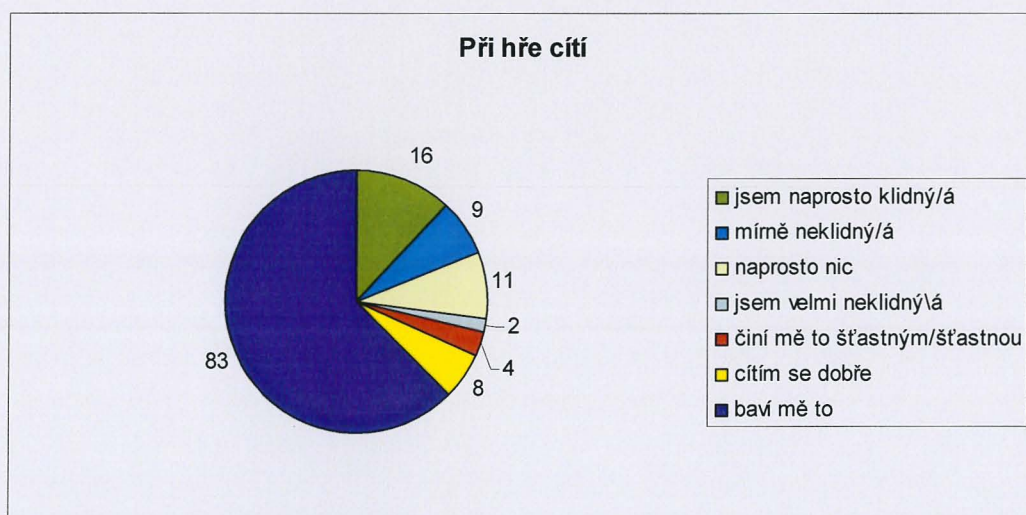
**Graf č. 11 – Dokážete s hraním skončit?**



V tomto grafu mohli respondenti uvést i více odpovědí současně, přesto je evidentní, že motivem her je nejčastěji zábavnost. Je zajímavé, že 16 dotazovaných uvedlo, že jsou naprosto klidní. Veřejností bývá často odsuzované agresivní chování, které bývá hráčům připisované. Jedná se spíše o mediální tlak, než o reálně podložená fakta. Proti této tezi hovoří i řada zahraničních výzkumů, které nenašli korelaci mezi „hraním“ a „agresivitou“.

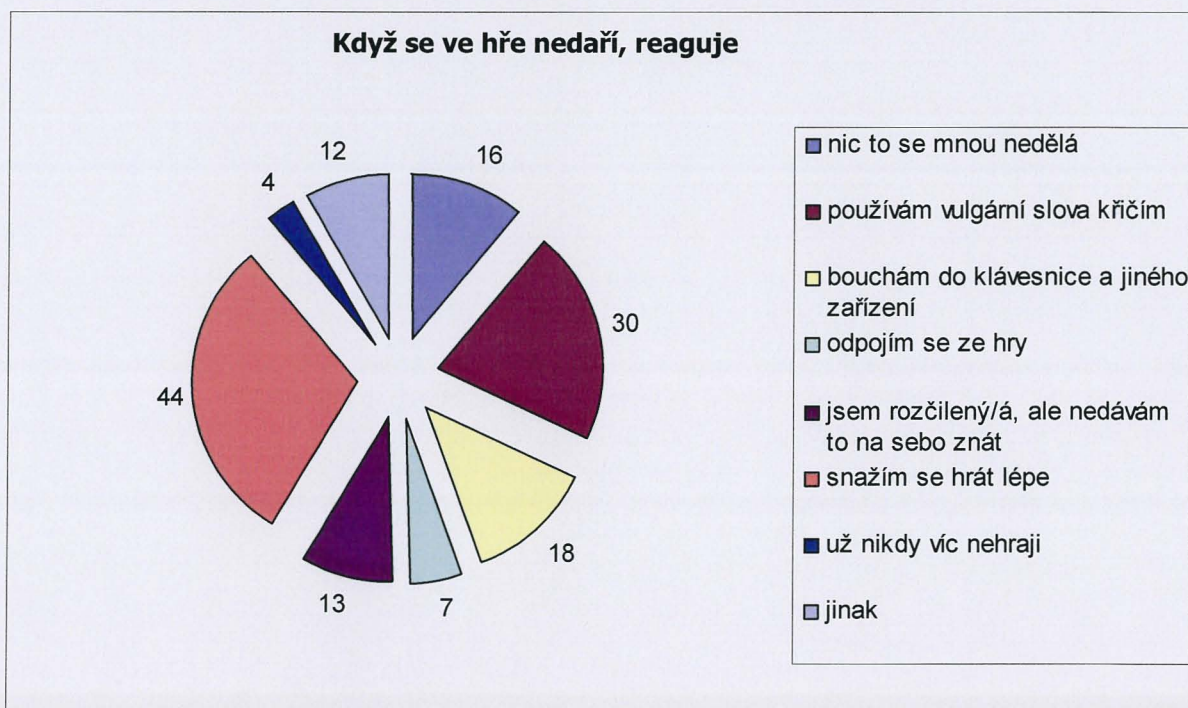


**Graf č. 12 – Co při hře cítíte**



Pro bližší zkoumání agresivního chování byla položena dotazovaná otázka: „Jak reagujete, když se vám ve hře nedaří?“ Nejvíce respondentů zodpovědělo, že se snaží hrát lépe, což poukazuje na to, že se při hraní uplatňuje učení. Motivem hry bývá nejen výhra, ale i požitek z hraní, sdílení stejných zážitků s jinými a mnoho dalších aspektů. Při hře vzniká napětí, které hráči mimo jiné uvolňují křikem, boucháním do klávesnice, aby se zbavili stresu. Některé hry jsou velmi napínavé.

**Graf č. 13 – Jak reagujete, když se vám v hře nedaří?**





## 10.5. Základní typy her

Pro odhalení světa hráčů je velmi důležité zjistit preference různých typů her a jejich charakteristiky. Příklady jsou uvedeny dle oblíbenosti. Respondenti, kteří byli dotazováni jsou charakterističtí tím, že hrají na PC a nikoli na konzolích a většina her, které hrají, jsou on-line.

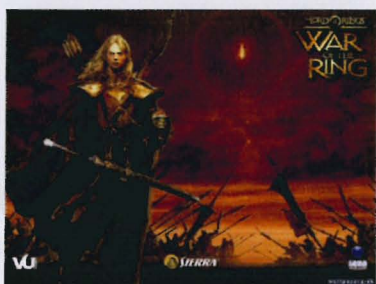
**1) 3D střílečky** patří mezi nejoblíbenější. Mezi nejhranější patří Counter-Strike, Quake, Battlefield. Principem těchto her je bojová simulace. Cílem je „zabít a nebýt zabít“. Dá se hrát také týmově.



**2) Real time strategie** byly označeny jako druhý nejoblíbenější typ her. Jako základní představitele těchto her lze uvést Warcraft, Starcraft a Age of Empires. Jsou to hry, které jsou založeny na taktickém a strategickém myšlení. Hráči v některých případech staví základny a těží suroviny, za něž kupují jednotky a vylepšují jejich schopnosti.



**3) MMORPG** (Masive multiplayer on-line role playing game) – jako základní představitele lze uvést World of Warcraft, Lineage II, Lord of the Rings II., Ultima On-line. Je to typ her, které se hrají masově. Může hrát až několik tisíce lidí najednou. Hráč hraje zpravidla s jednou postavou, kterou si vylepšuje. I tento typ hry lze hrát týmově.

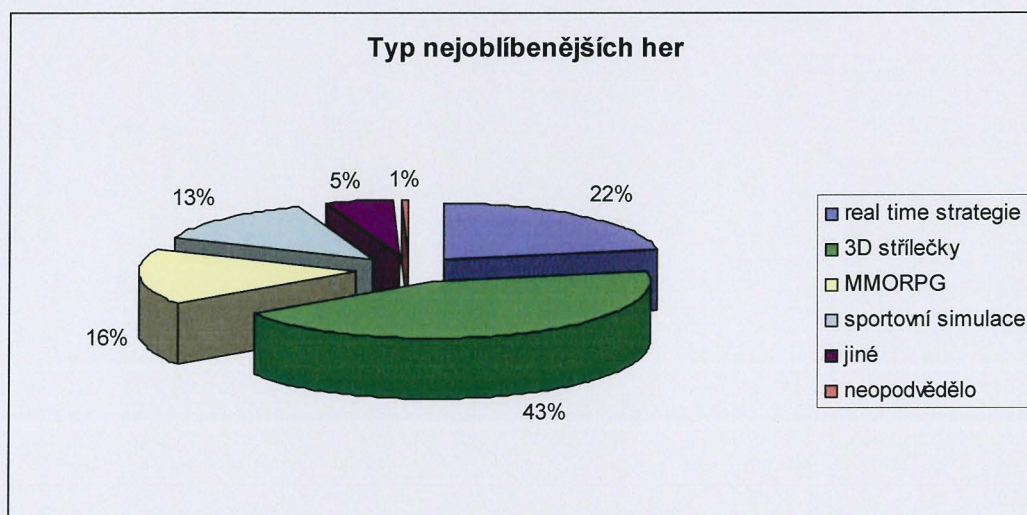




4) **Sportovní simulace** NHL, FIFA, Need for Speed jsou založeny na simulaci sportů (hokej, fotbal, jízda automobilem apod.)



Graf č. 14 – Jaký typ her je váš nejoblíbenější?





### Tabulka č. 1 – 1. nejoblíbenější hra

Je uvedeno pouze 10 nejoblíbenějších her. V závorce je počet hráčů, kteří hru uvedli.

Hry jsou rozlišeny barevně: červeně jsou označeny 3D střílečky, modře MMORPG, zeleně Real time strategie, žlutě Sportovní simulace. Ostatní jsou bez barevného odlišení.

1. nejoblíbenější hra	2. nejoblíbenější hra	3. nejoblíbenější hra
1. Countre-Strike (29)	1. Countre-Strike (23)	1. CountreStrike (9)
2. World of Warcraft (12)	2. Warcraft III. (12)	2. Warcraft III. (8)
3. Warcraft III. (10)	3. Need for Speed (5)	3. Quake (5)
4. Battlefield (8)	4. NHL (5)	4. Need for Speed (5)
5. Line Age II. (7)	5. StarCraft (4)	5. FIFA (5)
6. Call of Duty (4)	6. Call of Duty (4)	6. World of Warcraft (3)
7. Need for Speed (3)	7. World of Warcraft (3)	7. Line Age (3)
8. NHL (3)	8. Command and Conquer: Generals (3)	8. Heroes III. (3)
9. FIFA (3)	9. GTA (3)	9. Call of Duty (3)
10. Star Craft (3)	10. Unreal Tournament (3)	10. GTA, NBA, NHL, StarCraft (2)

## 10.6. Nejoblíbenější typy her (základní představitelé)

### Counter-Strike

#### Princip hry:

Counter-Strike vychází stejně jako řada jiných 3D stříleček ze simulace souboje politických jednotek a organizovaných teroristických skupin. Hráč může hrát i v týmu. Za plnění úkolů a zabíjení nepřátel si vydělává peníze, které se využívají na nákup dalšího vybavení. Při boji se používají střelné a bodné zbraně, ale také výbušniny. Hráč vidí z pohledu zabijáka. Je na něm, zda bude policistou nebo teroristou.

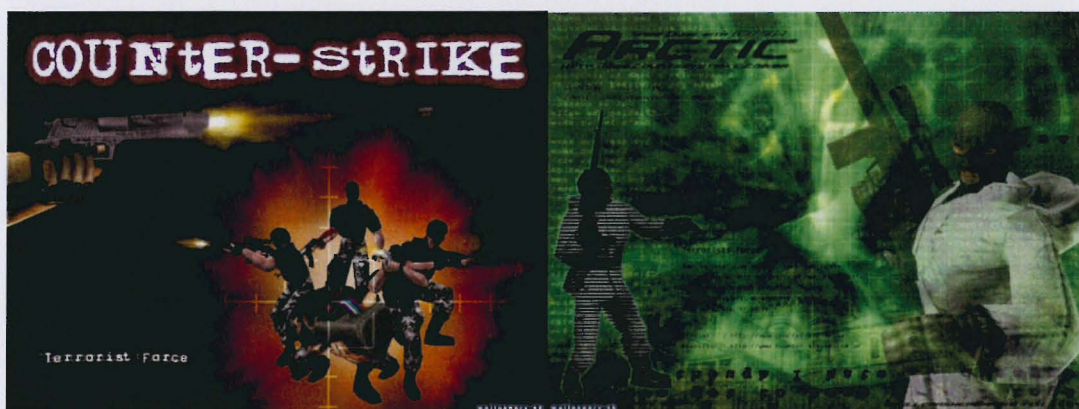
#### Cíl hry:

Plnit různé úkoly a zabíjet nepřátele.

Realističnost je důvodem oblíbenosti, ale i příčinou vlny odporu širší veřejnosti proti



této hře. Je odsuzována pro velkou míru násilí, ale je oblíbená pro možnost kooperace a dobrý trénink reflexů.



## Warcraft

### *Princip hry:*

Tato hra je strategie, která je založená na tzv. role-playing strategy. Oproti jiným strategiím neřeší tolik těžbu surovin (zlato a dřevo), která je pro jiné strategie charakteristická a důležitější než boj samotný. Oproti třeba StarCraftu se nehraje s velkým množstvím jednotek, ale s omnoho menším, které je třeba sestavit, a tak vytvořit vítěznou kombinaci. Hráč si volí jednu ze čtyř ras, které mají svá specifika (orkové, noční elfové, lidé a nemrtví). Volí si také tzv. hera (hrdinu), jenž nebojuje pouze zbraněmi, ale také magií a zlepšuje šance na vítězství. Hrdinové získávají v boji tzv. experience (zkušenost), což je posouvá do vyšší úrovně. Zlepšují se jejich dovednosti a magické schopnosti. Během boje si mohou poškozené budovy opravovat a jednotky mají schopnost se léčit. Ve hře se také vyskytují neutrální armády, které bojují nezávisle a řídí je vždy počítač.

### *Cíl hry:*

Zabít nepřítele, vytěžit co nejvíce surovin a mít hera (hrdinu) na co nejvyšší úrovni.

Tato hra patří k velmi oblíbeným pro svou vyváženost, ale také proto, že přivádí hráče do světa legend a hrdinských činů. Velmi dobře propracovaný svět je inspirován fantasy. Výborná grafika je estetickým zážitkem. Postavy jsou velmi dobře propracované a to včetně charakterů. Postava na obrázku je elfka. Ženské hrdinky jsou zpravidla vyobrazeny jako lépe



děvy, které oplývají velmi ženskými tvary a sporým oděvem. Opak, tedy vetché babice se také vyskytují, ale spíše méně. Překvapivě si muži, respektive i chlapci, velmi často volí ony ženské hrdinky. Mužští hrdinové oplývají vždy velmi mužnými postavami. Někdy s andělskou tváří, ale daleko častěji s ostře řezanými rysy a zpravidla nějakou mocnou zbraní nebo kouzly.

Nižší jednotky nebývají tolik propracované. Dělí se na letecké a pozemní. „Rodí“ se ve speciálních budovách. K jejich vzniku potřebuje hráč určitý počet surovin. Důležitou roli hrají také budovy, které slouží pro zpracování surovin, tvorbu postav, upgrady jednotek (lepší zbroj, nakupování kouzel apod.) a jako obranné.

Během hry se mění nejen počasí, ale také den a noc, což má velký vliv na jednotky. Rozhoduje to o tom, zda některé rasy mohou v plné míře užívat svých zvláštních schopností.



## World of Warcraft

### *Princip hry:*

Jedná se o největší real-timeovou strategii, kterou můžou hrát statisíce hráčů. Ve světě Azeroth si hráč volí, zda bude hrát za hordu (nemrtví, trollové, taurení a orkové) nebo za alianci (lidé, trpaslíci, noční elfové a gnómové). Kromě rasy si vybírá také povolání (válečníci, šamani, lovci, druidové, mágové, čarodějové, paladinové, kněží a zloději). Většina povolání je podobná svojí charakteristikou Warcraftu III. Svět je rozdělen na dva hlavní kontinenty. Hrdinové musí plnit tzv. questy (úkoly), kterých je hra opravdu plná. Jednoduché úkoly zvládne každý hráč sám, těch těžších se musí ujmout spolu s jinými. Body cti brání hráči, aby masakroval nováčky. Pokud by totiž hráč zbaběle zabíjel slabší postavy, tak mu to ubírá body. Pokud hráč zemře, tak se může jako duch přemístit k oživovací stanici a nechat se oživit.

### *Cíl hry:*

Zabít nepřítele, nebo být dobrým řemeslníkem, zlepšovat si hera.





## Need for Speed

### *Princip hry:*

Tato hra je sportovní simulace. Hráč jezdí po městě, jak se mu zachce, ke každému závodu si musí sám dojet. Hráč si vybere automobil se kterým chce jezdit (např. Peugeot 206, Ford Focus, Toyota Corolla, Honda Civic, Audi A3, Audi A4, Nissan Skyline, Nissan 350Z aj.). Nové díly si lze koupit během hry v obchodech. Hra nabízí i lakovnu a tuningové díly. Jelikož je město obrovské, tak v orientaci pomůže GPS. Závodit lze v několika kategoriích (smyk, okruhy, v ulicích města, v řazení na rovince aj.). Hru doprovází hudba. Automobil nelze ve hře poškodit.

### *Cíl hry:*

Vyhrát automobilový závod.





## 10.7. Z čeho vyplývá oblíbenost některých her?

Graf č. 18 – Proč hrajete tyto hry nejraději?



Graf č. 19 – Proč obecně hrajete počítačové hry? (vícečetné odpovědi)

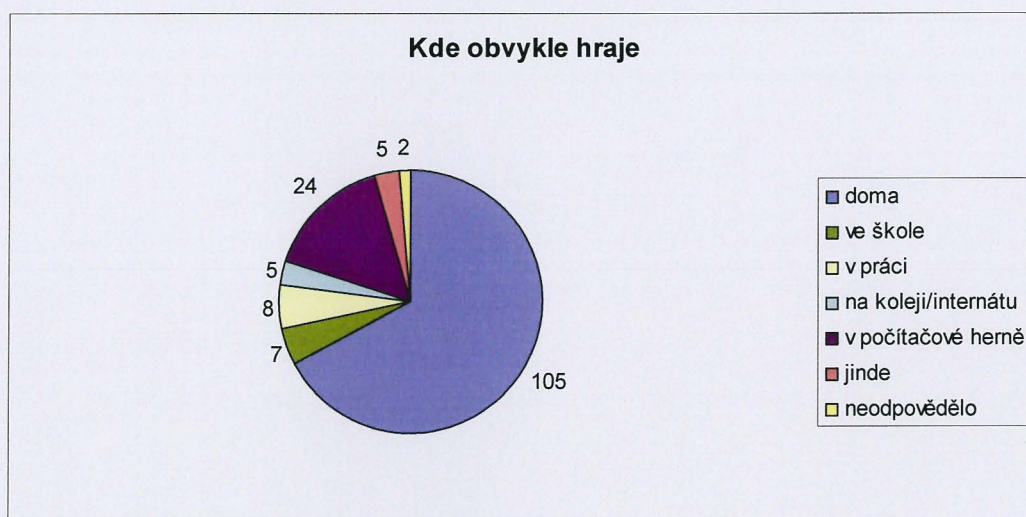




## Prostředí

Na faktu, že většina dotazovaných hraje hry doma, není nic překvapivého. Jako zajímavější se jeví fakt, že 24 respondentů uvedlo, že navštěvuje počítačovou hernu. Hraje se také ve specializovaných internetových kavárnách. Hráči je navštěvují i přesto, že mají doma kvalitní technické zázemí a internetové připojení. Příčinou tohoto jevu je, že se snaží vyhledávat a setkávat se s osobami s podobnými zájmy, následně diskutovat o zážitcích a nesnázích spojených s hraním.

**Graf č. 20 – Kde obvykle hrajete PC hry?**

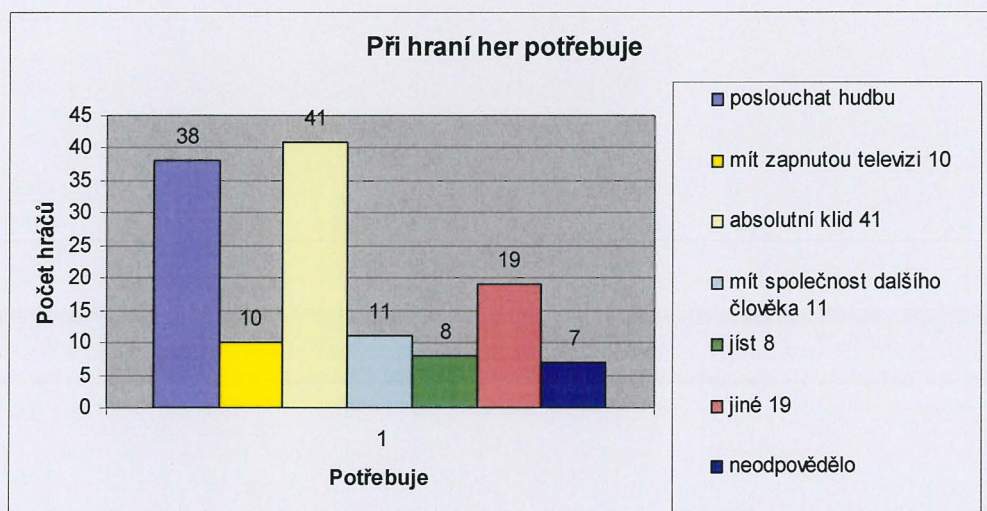


### 10.8. Potřeby spojené s hraním her

S hraním her je spojeno i mnoho rituálů, které jsou spojeny s pohodou hráče. Řada z nich potřebuje poslouchat zvukovou kulisu. Jako nejdůležitější se ovšem jeví absolutní klid, jelikož řada her je pro hráče natolik náročná, že hraní si vyžaduje absolutní klid.

**Graf č. 21 – Při hraní her obvykle potřebujete?**

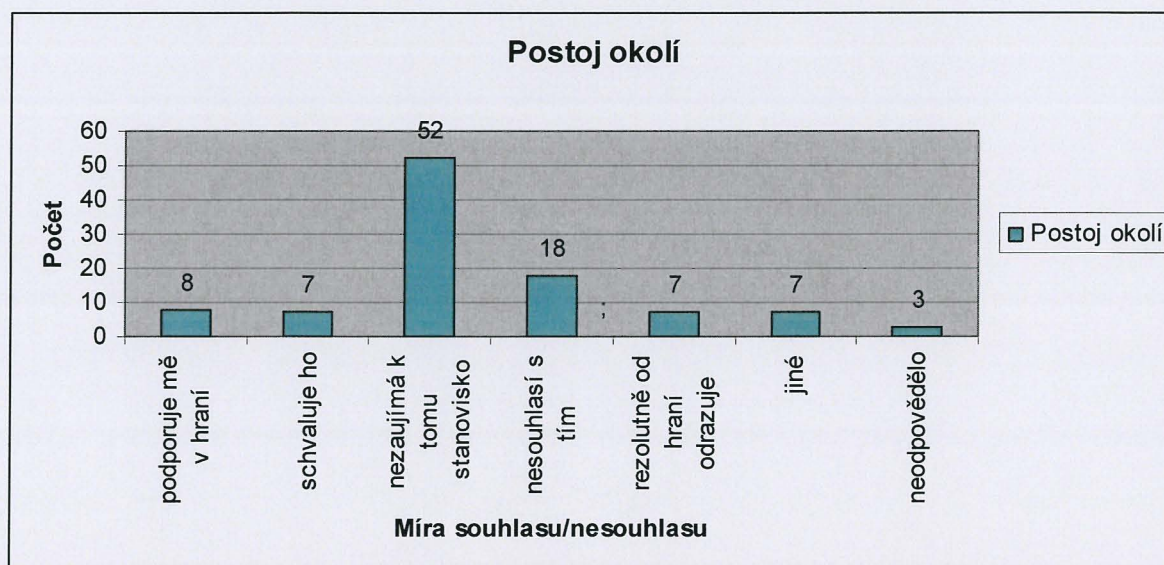




## 10.9. Postoj okolí

Rodiče a blízcí hráčů se staví k hraní víceméně laxe. Četnost těch, kteří jsou v těchto aktivitách podporováni, lze vysvětlit tím, že hraní je v posledních letech vnímáno mezi touto komunitou jako sport, který může mít vrcholovou úroveň. Ti nejlepší jezdí na LAN Party u nás i v cizině a soutěží často o velmi luxusní ceny jak finančního, tak hmotného rázu. Země jako je Korea nebo Rusko, pořádají ohromné soutěže, kterých se účastní tisíce lidí z různých zemí. Tito novodobí „sportovci“ mají své fanoušky, ale také sponzory a týmy.

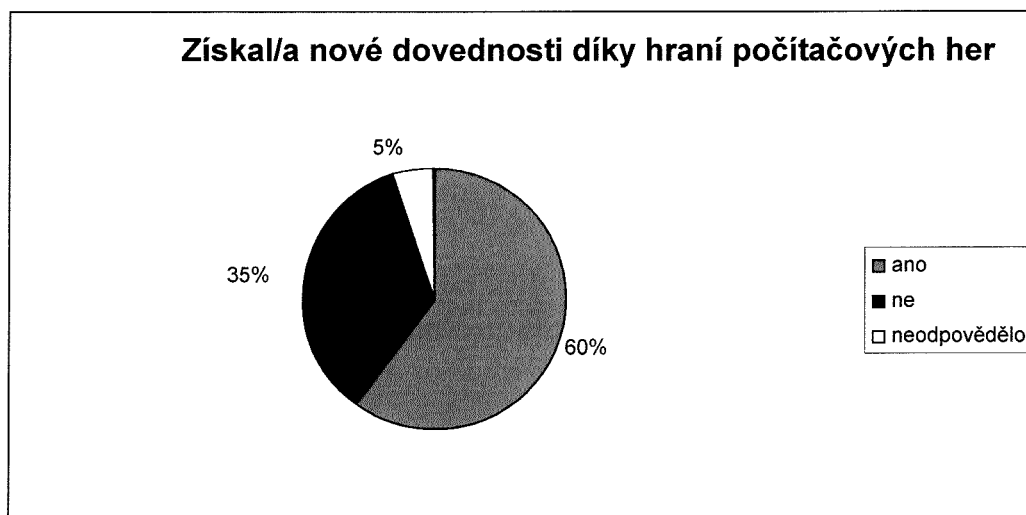
**Graf č.22 – Postoj okolí k hraní počítačových her**



## 10.10. Přínos hraní počítačových her tak, jak ho vnímají hráči

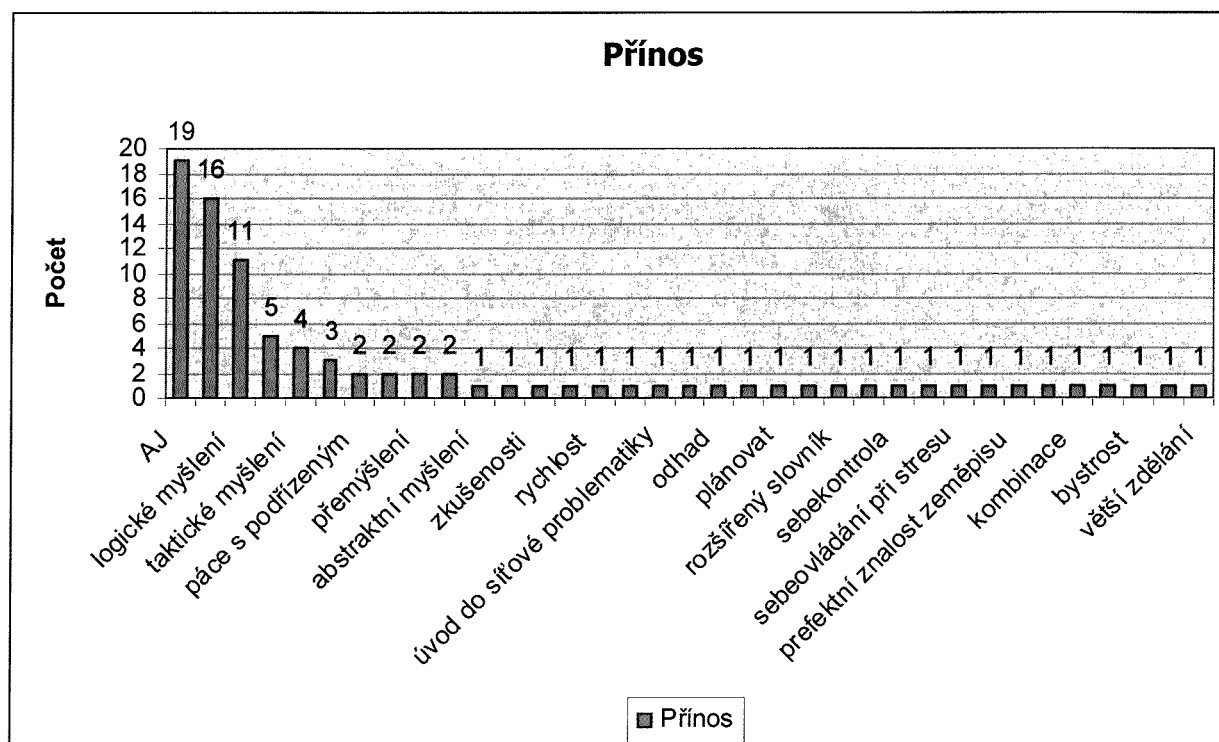
Hráči sami vnímají hraní jako jednu z možností k dalšímu seberozvoji, nepokládají hraní za ztrátu času a jsou schopni často velmi dobře obhájit čas, který tomuto koníčku věnují.

**Graf č. 23 – Získal/a jste nějaké nové dovednosti díky hraní počítačových her?**



Respondenti zaznamenali největší přínos ve zlepšení jazykových dovedností, logice a strategickém myšlení.

**Graf č. 24 – Získal/a jste hraním počítačových her nějaké dovednosti, které využíváte v praktickém životě?**

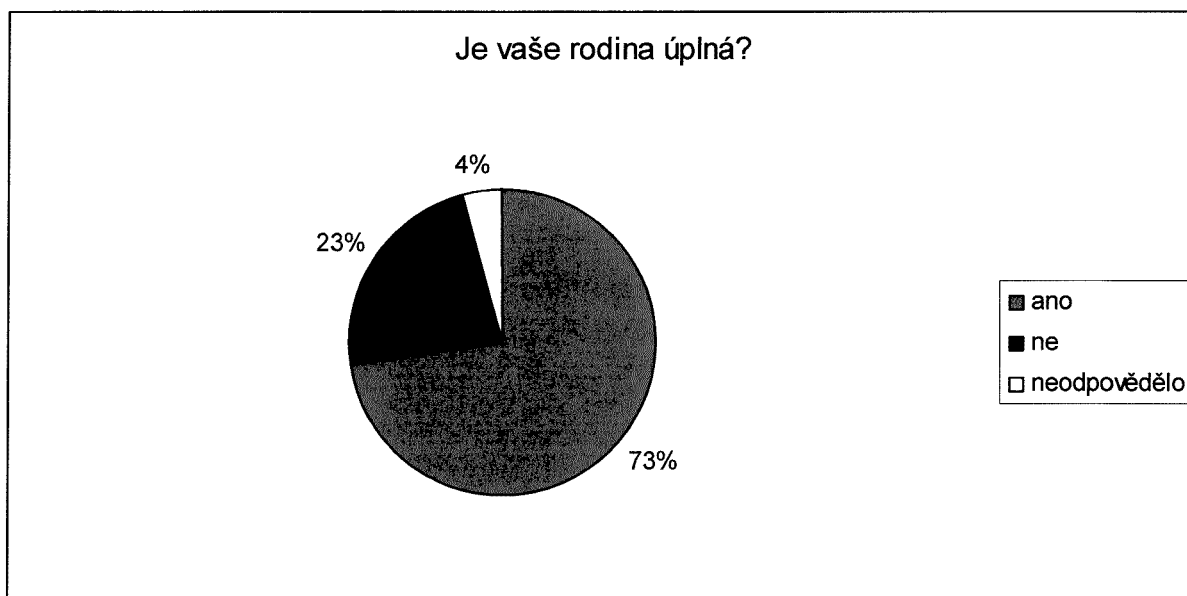


## 10.11. Vztahy

### Rodina

Často bývá poukazováno na to, že děti, které tráví čas hraním počítačových her, jsou zanedbávány rodiči. Výzkum ukazuje, že se jedná spíše o rodiny úplné než neúplné. Vystává tedy otázka: „Co je příčinou zanedbávání těchto dětí?“

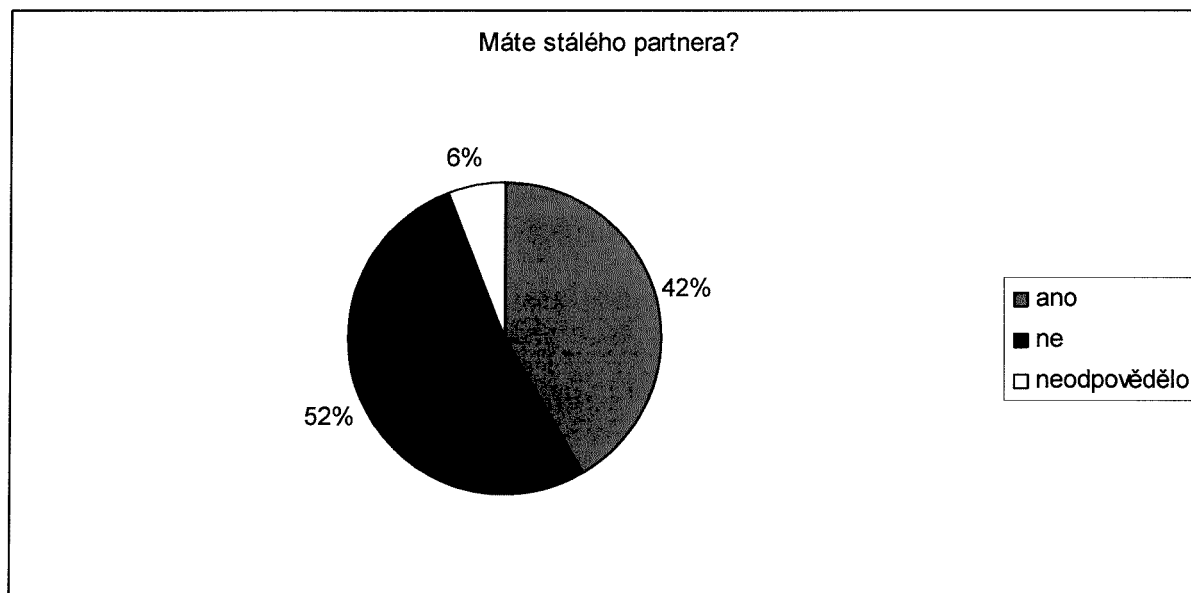
**Graf č. 25 – Je vaše rodina úplná?**



### Partnerské vztahy

Téměř polovina z uvedených má stálého partnera, což vyvrací představu o hráči jako o „šíleném asociálovi“, který není schopen navázat normální vztah s druhou osobou.

**Graf č.26 – Máte stálého partnera?**

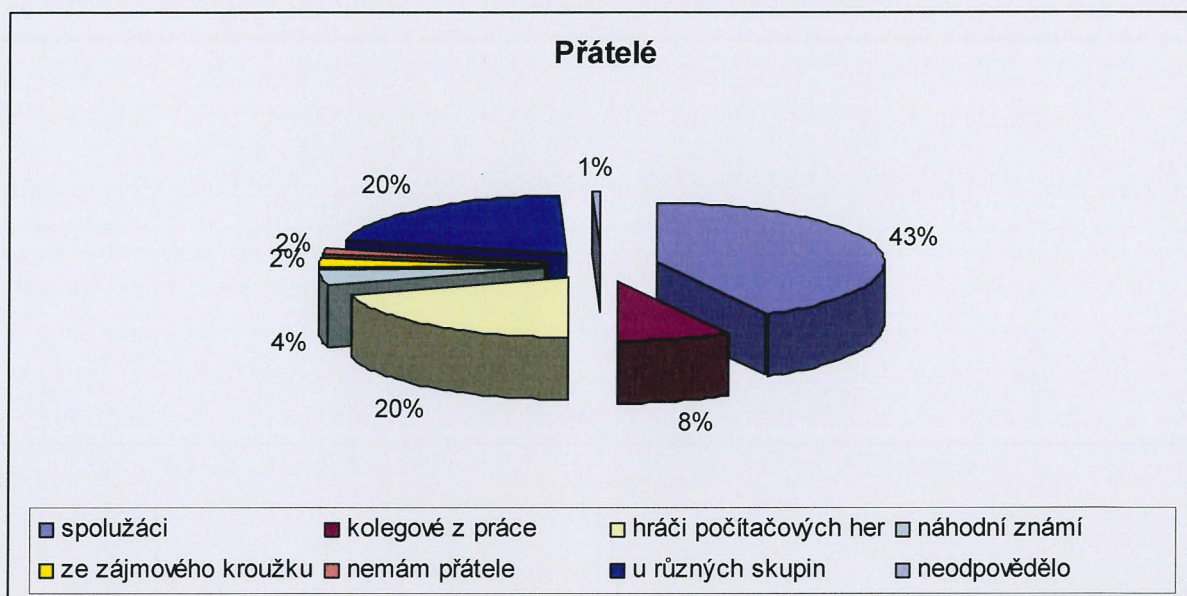




## Přátelství

V oblasti mezilidských vztahů nejvíce lidí uvedlo jako přátele spolužáky. Chtěla bych poukázat na to, že jako přátele označilo 33 respondentů také počítačové hráče. Pouze tři osoby uvedly, že nemají přátele.

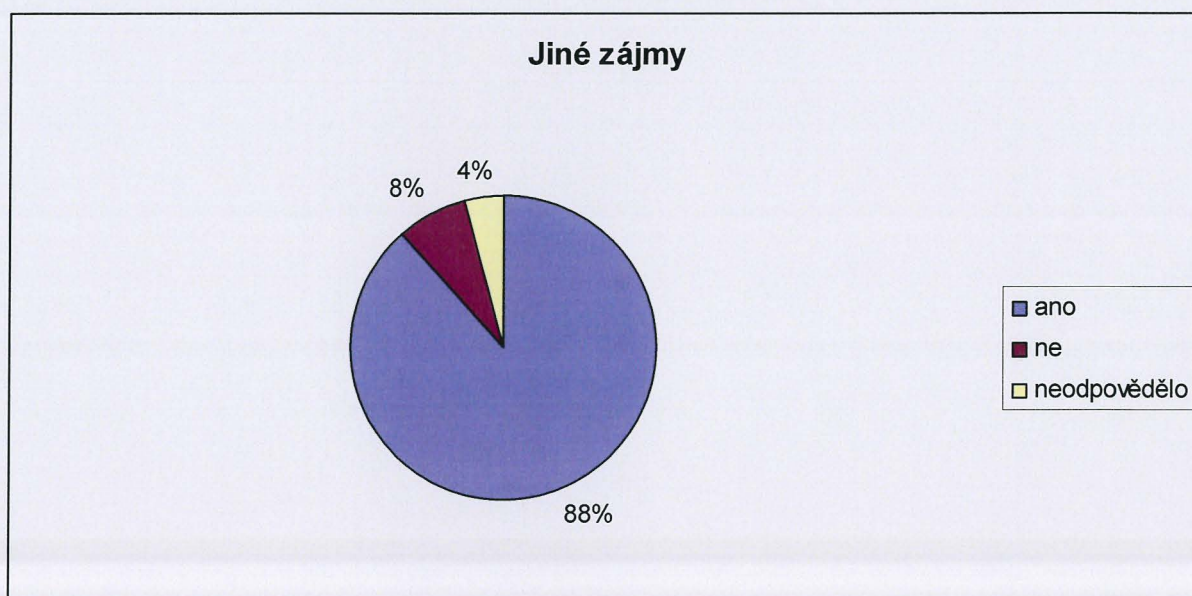
Graf č.27 – Moji přátelé jsou převážně



## 10.12. Trávení zbylého volného času

Vedle hraní her mají respondenti i jiné zájmy, kterými tráví volné chvíle. Pouze pro 8% hráčů je hraní her jedinou zábavou.

Graf č. 28 – Máte jiné zájmy?

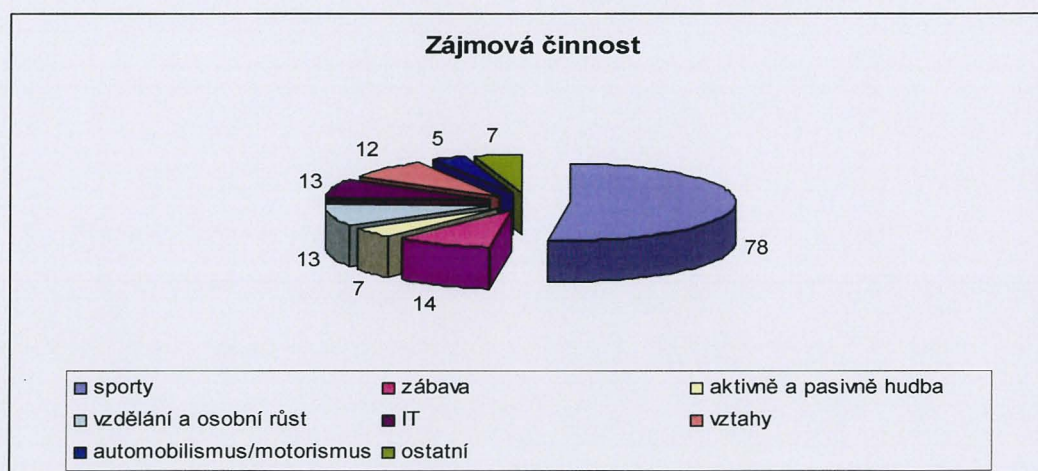




## Zájmy

Zcela jednoznačně byly uvedeny jako nejoblíbenější koníčky sporty typické pro mužskou populaci. Sport uvedlo ze 120 respondentů 78. Nejčastěji se vyskytoval fotbal, floorball, různá bojová umění, míčové hry a posilování. Zůstává otázkou, jak moc času mají i na jiné koníčky, když tráví tolik času hraním her. Jako zábava bylo uvedeno požívání alkoholu, diskotéky a hospoda. Pět jedinců uvedlo čtení. Mezi informačními technologiemi jednoznačně zvítězilo programování, ale objevil se také internet. Pro 6 respondentů byly důležité přítelkyně a pro 6 přátelé.

Graf č. 29 – Jaké máte zájmy?



## Výsledky výzkumného šetření a ověření jednotlivých hypotéz

### Výzkumný problém

Vliv hraní počítačových her na školní úspěšnost hráče (žáka) byl potvrzen v biologické, psychické i sociální rovině v pozitivním i negativním smyslu. Při pozorování této specifické skupiny byly objeveny negativní dopady na docházku, známky i hodnocení chování žáků. Tato negativní hodnocení úzce souvisela se zanedbáváním povinností vlivem hraní her.

Na otázku: „Existuje vztah mezi hraním počítačových her a typem osobnosti?“ nelze jednoznačně říci ano. Hráči počítačových her byli různorodí a lze předpokládat, že je hraní počítačových her přitažlivé pro všechny typy osobnosti.



## Hypotézy

### Hypotézy hlavní a dílčí

**H I.** Předpokládáme, že existuje vztah mezi hraním počítačových her a školní úspěšností.

Hypotéza platí

**H 1** Předpokládáme, že hráči počítačových her dosahují převážně středoškolského vzdělání ukončeného maturitou, protože zvládnutí počítačových her vyžaduje určité intelektové předpoklady.

Hypotéza platí

**H 2** Předpokládáme, že mezi vzděláním rodičů a hraním počítačových her jejich dětmi je vztah. Čím vzdělanější rodiče, lze předpokládat intenzivnější hráčské činnosti.

Hypotéza platí

**H 3** Předpokládáme, že mezi hraním počítačových her, kázeňskými problémy a školní úspěšností je souvislost. Intenzivní hráčská činnost negativně ovlivňuje chování a způsobuje kázeňské problémy.

Hypotéza platí

**H II.** Předpokládáme, že hraní má vliv na budoucí a stávající profesní život hráčů. Vybírají si profese spojené s IT.

Hypotéza platí

**H III.** Na to, zda se člověk stane počítačovým hráčem, mají kromě osobnosti (Eysenckova teorie osobnosti) vliv tyto další vlivy:

Tyto všechny faktory ovlivňují sféru vlivu (tabulka)

- a) věk, kdy hráč začíná hrát
- b) jeho pohlaví
- c) typ vzdělání – druh školy, kterou hráč studuje/studoval
- d) kvality hry
- e) sociální a rodinné vztahy/partnerské vztahy

f) mimoškolní a zájmová aktivita

g) tým, kde hráč hraje

h) co ho motivuje k hraní

ch) pohledem na hráčovu aktivitu okolím

i) druhem hry, který hraje

j) potřebami

Hypotézy platí

## 11. Metodologický závěr

Predikční validita neověřeného dotazníku: dotazník zkoumá, zda existují vztahy mezi hraním počítačových her, školní úspěšností, vzděláním rodičů počítačových hráčů, schopnosti navazovat důvěrné vztahy a typologií osobnosti.

Obsahová validita: dotazníky zkoumají položky, které byly stanoveny jako prioritní, ale obsahují i otázky, jejich zodpovězení považují za sekundární, nicméně i přesto za důležité pro dokreslení jasnějšího obrazu osobnosti hráče.

Zvolené výzkumné postupy považují za dostatečné, nicméně doporučují využití technik jako je rozhovor nebo beseda pro lepší seznámení s motivy, které vedou žáky k hraní počítačových her. Validita a reliabilita u Eysenckova osobnostního dotazníku je ověřena.

## 12. Závěr o praktickém využití nových poznatků a o dalších perspektivách výzkumu

Poznatky získané během výzkumu mohou sloužit k poznání základních dispozic jednotlivých typů osobnosti k hraní počítačových her a využití této informace k zefektivnění výuky těchto jedinců, kteří jsou specificky naladěni. Mohou také poskytnout cenné informace k využití psychologické a sociální oblasti, protože právě tyto oblasti se jeví u hráčů jako problematické. Odborníci často upozorňují na návykovost počítačových her a v důsledku toho na pozměněné sociální vazby a nežádoucí vzorce chování. Za podnětné považují zkoumání, které by odhalilo, proč jsou počítačové hry tak přitažlivé a jakým způsobem by se toho dalo využít ve vzdělávání.

## 13. Obsahový závěr

Nešpor<sup>18</sup> se domnívá, že „závislé na počítačích“ tvoří nesourodá skupina. S tímto názorem si dovoluji polemizovat, protože v některých rysech byla objevena podobnost. Na základě testování Eysenckovým osobnostním dotazníkem byla odhalena skutečnost, že hráči multiplayerových počítačových her nejsou neurotičtí introverti, což je obecný předsudek k této skupině, ale jedná se o skupinu, která je hojně zastoupena melancholiky, sangviniky a

---

<sup>18</sup> NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000.

choleriky, oproti normám se nijak nápadně osobnostně nevymezuje. Při velikosti vzorku nelze hovořit o náhodě. Otevřenou otázkou zůstává také to, jaký vliv má hraní počítačových her na agresivní chování.

Hraní počítačových her je pro hráče jedním z nástrojů, jak se setkávat se svými přáteli a navazovat přátelství nová, což vyvrací tvrzení, že hraní počítačových her neumožňuje navazování blízkých vztahů. Pokud by uzavírali tato přátelství pouze na půdě internetu, dalo by se možná s tímto názorem souhlasit, ale vzhledem k tomu, že se setkávají i při jiných příležitostech face-to-face, naznačuje něco jiného.

## 14. Závěr

Je známo, že jedna návyková nemoc může snadno přejít v jinou (např. závislost na heroinu v závislost na alkoholu nebo patologické hráčství v závislost na alkoholu). Proto je třeba dospívajícím, kteří měli problémy s excesivním hraním počítačových her, věnovat zvýšenou pozornost při prevenci škod způsobených psychoaktivními látkami. V práci MacDougalla a kol. (1983) se konstatuje, že kombinace stresující videohry a kouření tabáku zvyšuje krevní tlak víc, než by odpovídalo součtu zvýšení tlaku pro samotné kouření nebo samotnou videohru. Za zneklidňující lze též považovat zjištění Bradyho a Matthewse (2006), že po skončení hraní násilné videohry se u zkoumaných dospívajících objevily mimo jiné i vstřícnější postoje k alkoholu a marihuaně.

Počítačové hry jsou legitimní složkou současné kultury a zaslouží si pozornost stejně jako film, hudba, literatura či televize.

Počítačové hry jsou jedním z produktů postmoderní, technické společnosti. Významnou součástí hraní počítačových her je neustálá snaha o dosahování vysokých výkonů, srovnávání s výkony jiných hráčů. Při hraní nezůstává hráč pouze v oblasti virtuální, ale do hry jej vtahují také estetické a emocionální prožitky.

Tyto hry jsou velmi podobné dnešnímu světu. Nabízejí nepřeborné množství informací, jež musí člověk za krátký okamžik zpracovat a dospět k co nejefektivnějšímu řešení. Nutí k orientaci v prostředí, které je nejasné a plné pravděpodobností. Hraní počítačových her dává jednu neocenitelnou možnost, která se v našem reálném světě vyskytuje velmi zřídka – korekci chyb.

Počítačové hry jsou přirozeným marginálním objektem na hranici mezi technickou dokonalostí a lidskou fantazií, tvořivostí a hravostí. Jejich prostřednictvím tak dochází ke střetům mezi nejmodernější technologií na straně jedné a lidskou přirozeností na straně druhé. Hraní počítačových her umožňuje přirozený přechod mezi starým a novým paradigmatem. Otázkou stále zůstává, vzhledem k nejednoznačným výsledkům výzkumů, zda je hraní škodlivé, vede k agresivnímu chování a k dalším nežádoucím jevům, nebo je tomu naopak. Kde literatura dostupná k této problematice nedává jednoznačnou odpověď, otevírají se možnosti pro badatele.

## Příloha č. 1

### Dotazník

**Tento dotazník je určen počítačovým hráčům a jeho výsledky budou zpracovány k výzkumným účelům. Údaje budou použity jen k těmto záměrům a nebudou zneužity proti Vaší osobě. Výzkum je zaměřen na podrobnější poznání osobnosti hráče a má poskytnout bližší informace o sociální skupině hráčů. Lenka Pospíšilová, FF UK**

---

**Věk:** .....

**Pohlaví:** muž/žena (podtrhněte)

**Vyplněno dne:** .....

**Uved'te pouze jednu variantu, pokud není uvedeno jinak.**

**Nyní:**

- a) studuji
- b) pracuji
- c) studuji a pracuji
- d) jsem nezaměstnaný

**Jaký typ školy studujete nebo jste studoval?**

- a) základní škola
- b) střední odborné učiliště
- c) střední průmyslová škola
- d) střední výtvarná škola
- e) obchodní akademie
- f) gymnázium
- g) vyšší odborná škola
- h) vysoká škola

**Jaké máte nejvyšší dosažení vzdělání?**

- a) základní
- b) střední bez maturity
- c) střední s maturitou
- d) vysokoškolské

**Dokončil jste vždy školu, kterou jste studoval?**

- a) ano
- b) ne

**Jaké mají nejvyšší dokončené vzdělání Vaši rodiče?**

**Otec:**

- a) základní

- b) střední bez maturity
- c) střední s maturitou
- d) vysokoškolské
- e) nevím

**Matka:**

- a) základní
- b) střední bez maturity
- c) střední s maturitou
- d) vysokoškolské
- e) nevím

**Pokud pracujete, je to v oboru, kde využíváte IT a Vaše znalosti o nich získané během hraní počítačových her?**

- a) ano
- b) ne
- c) někdy

**Měl/a jste někdy závažnější problémy ve škole s prospěchem nebo s chováním?**

- a) ano
- b) ne

**Kolik hodin týdně hrajete?**

.....

**Hrajete pravidelně?**

.....

**Od kolika let hrajete?**

.....

**Když hrajete, co cítíte? (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) jsem naprosto klidný/á
- b) jsem mírně neklidný/á
- c) jsem velmi neklidný/á
- d) naprosto nic
- e) činí mě to šťastným
- f) cítím se dobře
- g) baví mě to

**Když se mi ve hře nedaří, reaguji zpravidla: (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) nic to se mnou nedělá
- b) používám vulgární slova a křičím
- c) bouchám do klávesnice a jiného zařízení

- d) odpojím se ze hry
- e) jsem rozčilený/á, ale nedávám to na sobě znát
- f) snažím se hrát lépe
- g) už nikdy víc nehraji
- h) jinak

**Jaký typ počítačových her hrajete nejčastěji?**

- a) real time strategie (Warcraft, Starcraft, Age of Empires)
- b) 3D střílečky (Counter-Strike, Quake)
- c) sportovní (Need for speed, NHL, FIFA)
- d) jiné

**Jaké hry hrajete nejraději? (doplňte názvy her podle oblíbenosti od nejoblíbenější)**

- a) .....
- b) .....
- c) .....

**Proč zrovna tyto hry hrajete nejraději? (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) ztotožňuji se s hlavním hrdinou
- b) je to zábavné
- c) hraji o ceny
- d) je to nejhranější hra
- e) nejlépe se mi hraje/dobře ji zvládám
- f) hrají ji i moji přátelé
- g) je dobře hratelná
- h) umožňuje multiplayerové hraní
- i) jiné

**Kde obvykle hrajete? (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) doma
- b) ve škole
- c) v práci
- d) na koleji/internátu
- e) v počítačové herně
- f) jinde

**Když hrají, potřebuji při tom. (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) poslouchat hudbu
- b) mít zapnutou televizi
- c) absolutní klid
- d) mít společnost dalšího člověka
- e) jíst/pít
- f) .....(doplňte dle vlastního uvážení)

**Jak se staví Vaše okolí k tomu, že hrajete počítačové hry?**

- a) podporuje mě v tom
- b) schvaluje to
- c) nezaujímá k tomu stanovisko
- d) nesouhlasí s tím



- e) resolutně Vás od toho odrazuje
- f) jiné

**Získal/a jste hraním nějaké dovednosti, které využíváte v praktickém životě? (např. při práci)**

- a) ano
- b) ne

**Pokud ano, tak jaké?**

.....

.....

.....

.....

**Je Vaše rodina úplná?**

- a) ano
- b) ne

**Máte stálého partnera?**

- a) ano
- b) ne

**Moji přátelé jsou převážně: (možnost vícečetných odpovědí)**

- a) spolužáci
- b) kolegové z práce
- c) hráči počítačových her
- d) náhodní známí
- e) ze zájmového kroužku
- f) nemám přátele
- g) z různých skupin

**Věnujete svůj čas i jiným koníčkům než je hraní?**

- a) ano
- b) ne

**Pokud ano, tak čemu? (doplňte dle vlastních zájmů)**

.....

.....

.....

.....

## Příloha č. 2

### Eysenckův osobnostní dotazník EOD

Číslo otázky	Otázka	ANO	NE
1	Toužíte často po vzruchu kolem sebe?		
2	Potřebujete často povzbuzení od přátel, kteří vám rozumí?		
3	Jste obyčejně bez starostí?		
4	Dělá vám těžkosti říct někomu „ne“?		
5	Než se do něčeho pustíte, promyslíte si to napřed?		
6	Když řeknete, že něco uděláte, dodržíte svůj slib, i kdyby to bylo spojeno s nepříjemnostmi?		
7	Máte často střídavě dobrou a špatnou náladu?		
8	Jednáte obyčejně rychle, bez dlouhého přemýšlení?		
9	Cítíte se někdy „bídne“ a ani nevíte proč?		
10	Udělal byste skoro cokoli jen abyste dokázal, že to dovedete?		
11	Stáváte se najednou nesmělým, když chcete mluvit s cizí osobou, která vás přitahuje?		
12	Stává se vám občas, že se rozhněváte a neovládnete se?		
13	Jednáte často pod vlivem okamžiků?		
14	Trápíte se často nad tím, že jste udělal nebo řekl něco, co jste neměl?		
15	Obyčejně raději čtete, než se setkáváte a mluvíte s lidmi?		
16	Jste poměrně snadno dotčen?		
17	Chodíte rád a často do společnosti?		
18	Míváte občas myšlenky či nápady, o nichž byste si nepřál, aby je jiní lidé znali?		
19	Býváte někdy plní energie a jindy opět velmi ochablí?		
20	Máte raději málo přátel, ale zato opravdových?		
21	Oddáváte se často snění?		
22	Když na vás někdo křičí, odpovídáte také křikem?		
23	Trápí vás často pocit viny?		
24	Jsou všechny vaše návyky dobré a žádoucí?		
25	Dovedete se obyčejně ve veselé společnosti značně uvolnit a rozveselit?		
26	Řekl byste o sobě, že jste přecitlivělý anebo, že žijete v napětí?		
27	Pokládají vás lidé za velmi živého člověka?		
28	Když uděláte něco důležitého, máte pak často pocit, že jste to mohl udělat lépe?		
29	Jste většinou tichý, když jste mezi lidmi?		
30	Řeknete někdy klep?		
31	Honí se vám myšlenky v hlavě tak, že nemůžete spát?		
32	Když se chcete něco dozvědět, vyhledáte si to raději v knize, než byste o tom s někým hovořil?		
33	Míváte pocity bušení či svírání srdce?		
34	Máte rád takový druh práce, při níž se musíte velmi soustředit?		
35	Míváte záchvaty třesu či chvění?		
36	Přihlásil byste ke clu vše, i kdyby jste věděl, že by celníci na nic		

	nepřišli?		
37	Je vám protivný pobyt ve společnosti, kde si jeden dělá žerty z druhého?		
38	Rozčílíte se snadno?		
39	Máte rád činnost, která vyžaduje rychlé rozhodování?		
40	Děláte si starosti z hrozných „věcí“, které by se mohly přihodit?		
41	Pohybujete se pomalu a beze spěchu?		
42	Přišel jste někdy pozdě na schůzku či do práce?		
43	Míváte často děsivé sny?		
44	Bavíte se s lidmi tak rád, že si neodpustíte žádnou příležitost dát se do řeči s cizí osobou?		
45	Trpíte různými tělesnými bolestmi a trápením?		
46	Byl byste hodně nešťastný, kdybyste se nemohl po většinu dne vídat s mnoha lidmi?		
47	Řekl byste o sobě, že jste nervózní?		
48	Jsou mezi vašimi známými lidé, které vůbec nemáte rád?		
49	Řekl byste o sobě, že máte dost sebedůvěry?		
50	Cítíte se snadno dotčen, když se na vás, nebo na vaší práci najdou chyby?		
51	Bývá vám za těžko opravdově se bavit v živé, veselé společnosti?		
52	Trpíte pocity méněcennosti?		
53	Dovedete snadno oživit poněkud nudnou společnost?		
54	Mluvíte někdy o věcech, o nichž nic nevíte?		
55	Děláte si starosti o své zdraví?		
56	Děláte si legraci z druhých?		
57	Trpíte nespavostí?		

**Děkuji všem respondentům za laskavé poskytnutí údajů.**

## Malý slovník pojmů

**Arkáda** – počítačová herna s automaty na mince nebo žetony, či v přeneseném smyslu typ her, který se v těchto hernách hrál, jde o hry myšlenkově nenáročné, rychlé, vyžadující postřeh a pevné nervy.

**Emotikona** - zkratka pro tzv. „emotivní ikonu“, která slouží k vyjádření emocí ve virtuálním prostředí.

**Herní konzola** – specializované herní zařízení, v podstatě malý domácí počítač navržený na hraní počítačových her. 16bitová herní konzole – domácí počítač a nebo herní konzola používající procesory s 16bitovou datovou sběrnicí, jež převažovaly v letech 1985–1995, dnes končí éra 32bitových systémů a nové stroje jsou již 64bitové. Více bitů, více výkonu.

**Chat** – specifické prostředí diskusních virtuálních skupin s více účastníky.

**ICQ** – „I seek you“ (hledám tě) – komunikační nástroj v prostředí internetu, který umí kombinovat více typů komunikace (text, hlas, data), umožňuje jednoduchým způsobem vyhledávat přítomné uživatele internetu, např. podle pohlaví, věku, zájmu, a zaznamenávat historii hovoru.

**Kybersport** – v kybersvětě se hrají obvykle střílečky, tedy ne sportovní hry jako takové, jde typicky o rychlé hry, vyžadující přesnost, rychlost, výbornou znalost taktiky. Z klasických sportovních her se hraje především fotbal FIFA.

**MMORPG** – Masive Multiplayer Online role platiny games, počítačová hra na hrdiny pro mnoho hráčů.

**MUD** – „Multi User Dungeon“ – interaktivní prostředí virtuálních fantasy světů.

**Nick** – přezdívka uživatele internetu

**The Sims** – hra, v níž hráč ovládá postavičky ve virtuálním světě. Postavičky ovšem mají vlastní hlavu, mohou odmítat poslušnost, a pokud je hráč neovládá a jenom sleduje, dokážou docela dobře fungovat i samy.

**Virtuální identita** – identita přiřazená naší virtuální reprezentaci.

**Virtuální reprezentace** – shluk digitálních dat podávajících informace o tom „kdo jsme“ ve virtuálním prostředí, jaké zde máme jméno, jaká je naše historie.

### 13. Literatura

BALCAR, K.: *Úvod do studia psychologie osobnosti*. Chrudim: MACH, 1991.

BRDIČKA, B.: *Role internetu ve vzdělávání*. Kladno: AISIS, 2003.

DESELMS, J. L., ALTMAN J. D.: *Immediate and Prolonged Effects of Videogame Violence*. Journal of Applied Social Psychology. London: V. H. Winston & Son, Inc, 2003.

FLEMING, M. J., RICKWOOD, D. J.: *Effects of Violent Versus Nonviolent Video Games on Children's Arousal, Aggressive Mood, and Positive Mood*. Journal of Applied Social Psychology. London: V. H. Winston & Son, Inc., 2001.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H.: *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000.

MACEK, P., LACINOVÁ, L.: *Vztahy v dospívání*. Brno: Barrister & Principál, 2006.

MIGLIERI, B., VONKOMER, J.: *Príručka pre administráciu a interpretáciu Eysenckovo osobnostného dotazníku EOD*. Bratislava: Psychodiagnostické a diagnostické testy, 1979.

NAKONEČNÝ, M.: *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia, 2003.

NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000.

NEŠPOR, K., SCÉMY, L.: *Zdravotní rizika*. Psychologie dnes. Praha: Psychologie dnes, Praha červenec/srpen 2007.

RYBKA, M.: *Nerušit, hraju*. Psychologie dnes. Praha: Psychologie dnes, říjen 2007.

ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet*. Praha: Portál, 2003.

STRNADOVÁ, V.: *Kurz psychologie I*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2007.

SVOBODA, M., ČEŠKOVÁ, E., KUČEROVÁ, H.: *Psychopatologie a psychiatrie*. Praha: Portál, 2006.

VACULÍK, M., DUŠKOVÁ, M.: *Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech*. Československá psychologie: časopis pro psychologickou teorii a praxi. Praha: AV ČR, 2002.

Vyslovuji souhlas s půjčováním diplomové práce

V Praze dne 20.7.2008

  
\_\_\_\_\_

Číslo	Dne	Jméno	Adresa